

MICRO

Manía

Año III · N° 24

Sólo para adictos

350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

SPECTRUM-AMSTRAD-MSX

SPIRITS

Guía completa para
terminar la aventura

SPECTRUM-MSX

SURVIVOR

Pokes, mapas y cómic
con la solución del juego

SPECTRUM-AMSTRAD

Saboteur II

**SUPERPOSTER
A TODO COLOR
CON EL MAPA**

Todas las claves para
completar las nueve misiones

ESPECIAL
CÓDIGO SECRETO

170 TRUCOS

Para tus juegos favoritos

VIDAS INFINITAS
para Arkanoid,
Dandy y Gauntlet

COMMODORE

HOBBY PRESS

Acabamos de salir de la madriguera

IMPORTANTE

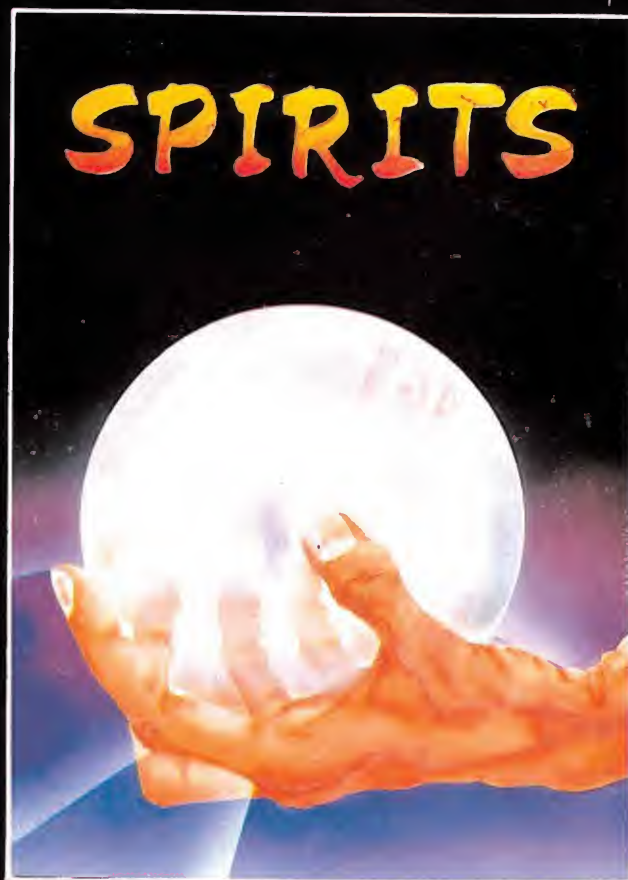
CADA JUEGO INCLUYE
UNA PEGATINA,
REPRODUCCION
EXACTA DEL DIBUJO
DE PORTADA

¡¡NO TE LO PIERDAS!!



SURVIVOR

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbtrate con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de perpetrar una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.



SPIRITS

Si te asusta la magia negra no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntrate en este juego y asómbtrate con su nueva técnica de seguimiento multipantalla. La magia de Spirits te atrapa sin remedio.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE, C/. NUÑEZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA, C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:
Abel Ruiz
Luis Jorge García
Jaime Cifuentes
Andrés de la Fuente
Javier Guerrero
Francisco Verdú
Pedro José Rodríguez
Ángel Andrés
José González

Secretaría Redacción:
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Chema Sacristán

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andriño

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Mar Lumbresas

Marketing:
Emiliano Juárez

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración
y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Gamacolor

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.
Americana de ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

Año III. N.º 24. Junio 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

4 AL PIE DEL CAÑÓN. Muy pronto llegarán las segundas partes de «Commando» «Jack the Nipper» y «Ghosts'n Goblins».

10 LO NUEVO. Este mes se someterán a nuestro implacable juicio entre otros: «Inspector Gadget», «Nemesis» y «Cosmic Shock Absorber».

31 BIBLIOMANÍA. Para que sepáis mucho más sobre Cobol, dBase III o las rutinas de la ROM en Amstrad y sobre la programación del 8088 y el 8086.

32 CÓDIGO SECRETO. En estas páginas encontraréis trucos y pokes para más de 170

42 LOS RECOMENDADOS.

46 PATAS ARRIBA. mas más «difíciles» que han

MARTIANOIDS. Un nuevo duelo contra Ultimate.

SABOTEUR II. Resuelve las nueve misiones. La venganza está en tus manos.

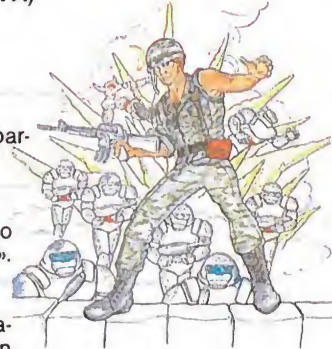
GAUNTLET. Por fin cargador para Commodore.

SURVIVOR. Acompañamos a un Alien con vocación de mamá.

ARKANOID. Para poder comenzar en Commodore en la fase que más os guste.

SPIRITS. Las aventuras de un monje despistado en un castillo sin nombre.

80 S.O.S.WARE. La respuesta a todas vuestras dudas.



SABOTEUR II
MAPA EN PÁGINAS
CENTRALES





MACMAX

Los fieles a las máquinas de videojuegos de la calle conocerán, en esta versión, el nuevo programa de Imagine. Su título es **Mac Max** y la adaptación da como resultado un programa tan adictivo como el primero. El objetivo del juego es

acabar con una gran cantidad de enemigos, mientras corramos nuestro éxito con nuevas piezas que aumentarán la potencia del robot protagonista. El juego se desarrolla en tres fases diferentes variando las características del protagonista, que se convertirá en un androide o en una compleja nave, según haya superado con mayor o menor éxito cada nivel. Los gráficos mínimo detalle sea casi todo momento

cuidados hasta el más hacen que la conversión perfecta, ajustándose en al programa de la máquina.

Dentro de muy poco los usuarios de Amstrad, Spectrum y Commodore podrán disfrutar de este popular programa de una forma mucho más económica.

LA TRILOGÍA DEL SAMURAI



La compañía Gremlin Graphics prepara un nuevo programa que tendrá como tema central las artes marciales. El juego llevará el nombre de **Samurai Trilogy**, y como indica su título constará de tres pruebas diferentes que deberemos superar para alcanzar la graduación de War Lord. Las pruebas serán kendo, kárate y samurai, constituyendo cada una por sí misma casi un programa independiente. Aunque el objetivo de cada

traer nuestra habilidad en el dominio de cada arte, nuestros métodos de lucha y los escenarios variarán según la prueba a la que nos enfrentemos. **Samurai Trilogy** estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

METROCROSS



Metrocross es el nuevo juego realizado por los programadores de Gauntlet y Paperboy para U. S. Gold. Este nuevo programa es una carrera contrareloj, en la que podremos utilizar diferentes objetos que aumentarán nuestra velocidad, como monopatinos galácticos o nuestros propios pies impulsados por fuerzas desconocidas. Los obstáculos se sucederán a través de la estructura laberíntica que conforma el juego para au-

mentar la dificultad, situada en un nivel considerable debido a la limitación inicial del tiempo en cada fase.

Metrocross estará disponible dentro de muy poco para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.



EN FORMA CON U. S. GOLD

Los simuladores deportivos han despertado desde hace mucho tiempo el interés de los fanáticos del joystick. Si pertenecéis al grupo de usuarios que han limitado la práctica de determinados deportes al ordenador, el nuevo lanzamiento de U. S. Gold despertará en vosotros gran interés. Se trata de una cinta que contiene dos programas deportivos, **Tag Team Wrestling** de la propia U. S. Gold y **Karate Champ** de Data East, compañía distribuida también por U.S. Gold.



Una de las características más destacadas de **Tag Team Wrestling** es la posibilidad de manejar dos personajes, que se turnarán cuando las circunstancias lo exijan, para acabar con los contrincantes resistentes. También permite salir fuera del ring durante unos segundos para conseguir armas, no del todo legales, pero sí muy eficaces.

Karate Champ, es otro simulador, que tiene como objetivo central ganar a nuestros contrincantes el mayor número de veces posible, tiene detalles de gran originalidad como el aumento de la puntuación si acabamos con ellos antes de que concluya el tiempo, y superamos las pruebas paralelas que aparecen, como destrozarnos tablas de madera o derrotar a un toro.

KARATE CHAMP

BARBARIAN, LO ÚLTIMO DE PALACE SOFT

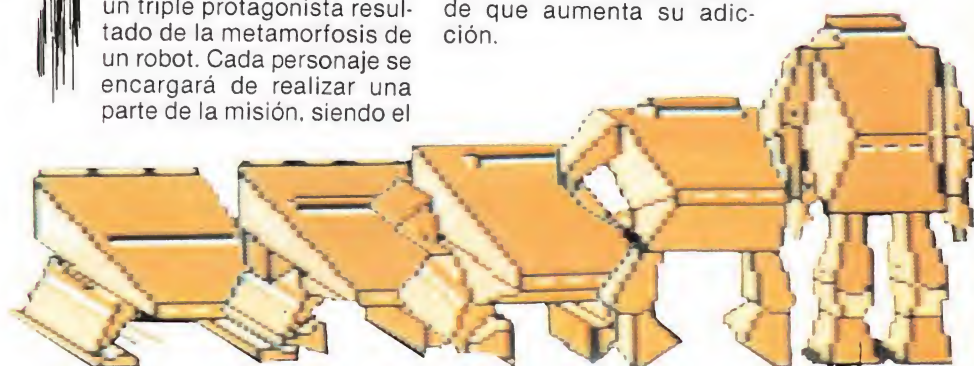


La compañía inglesa Palace Soft, que ha alcanzado un merecido prestigio dentro del mundo del software, debido a la calidad de programas como «Cauldron» o «Antiriad», prepara un nuevo juego que llevará el título de **Barbarian**. El juego continuará en la línea del sensacional «Antiriad» destacando en él el tratamiento gráfico y el movimiento, siendo sus protagonistas fornidos guerreros. Tendremos que esperar todavía algún tiempo para que «Barbarian» llegue a España, pero muchas veces merece la pena esperar.

SÓLO PARA COMMODORE

U.S. Gold lanzará dentro de muy poco su nuevo programa **Deceptor**, que en principio sólo estará disponible para Commodore. La principal característica del nuevo programa, además de su calidad gráfica y sonora, es la presentación de un triple protagonista resultado de la metamorfosis de un robot. Cada personaje se encargará de realizar una

parte de la misión, siendo el objetivo central del juego recorrer una estructura tridimensional, eliminando al mismo tiempo a los enemigos y recogiendo objetos que repondrán nuestra munición. Deceptor es, pues, una videoaventura con una dosis considerable de arcade que aumenta su adicción.





POR FIN LA SEGUNDA PARTE DEL COMANDO

Cuando un programa cuenta con una buena acogida por parte de los usuarios parece casi inevitable que una segunda parte llegue algún tiempo después. Esto que refleja en parte la falta de originalidad de algunas compañías es lo que ha ocurrido con tres programas que son una presentación por sí mismos.

Elite lanzará dentro de muy poco, la segunda parte del popular **Commando** y del no menos adictivo **Ghosts'n Goblins**. Gremlin ha optado por rememorar las peripecias de **Jack the Nipper**. Dos realidades no demasiado origi-

nales, pero sí del gusto de muchos de los fanáticos del joystick.



EL MONSTRUO DE

FRANKENSTEIN

CRL ha llevado a las pantallas de nuestros ordenadores el personaje que Mary Shelley lanzó a la fama en su novela **Frankenstein**. El programa tendrá varias diferencias en cuanto al argumento respecto a la novela; una licencia del programador que ha introducido en el gráfico animados y digitalizados.

Frankenstein es una aventura gráfico-conversacional, con textos en letra gótica realizados con el

creador de aventuras PAW de la compañía Gilsoft.

El programa consta de tres fases. A las dos primeras se tiene acceso directo y en ellas el doctor **Frankenstein**, no profesor como en el libro, buscará al pequeño monstruo. En la tercera fase deberemos impedir que los desaprensivos humanos acaben con la inocente criatura.

Un programa, a pesar de la originalidad del tema, contará con el inconveniente del idioma, que disminuye considerablemente su interés.

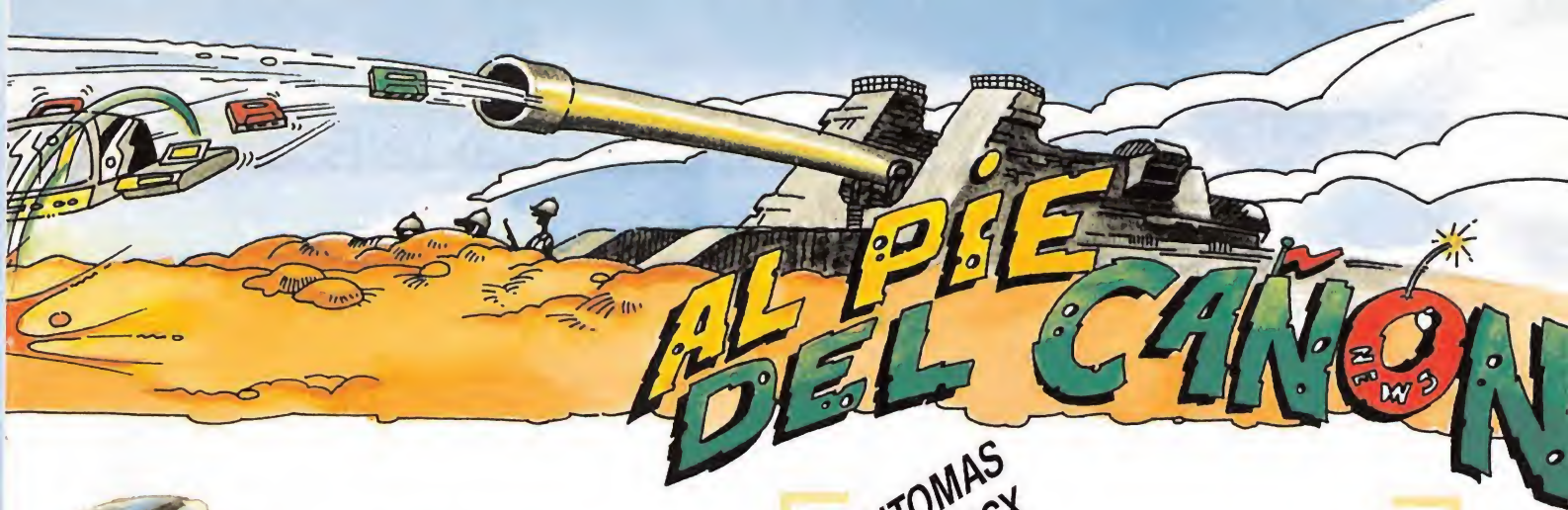
OINK, OINK

Además de ser uno de los comics de humor más populares en Inglaterra, **Oink** es el nombre que la compañía CRL ha dado a un programa para Spectrum basado en el trabajo de esta editorial. Nos convertiremos en el director del comic preocupado por rellenar sus páginas. Así seremos los protagonistas de las diferentes historietas que dan vida a la revista. Una idea muy original que nos permitirá desarrollar al máximo nuestra imaginación.

EL NUEVO TRAP DOOR



Don Priestley, el programador de **Trap Door**, prepara un nuevo juego basado en esta popular serie británica. El juego, que llevará el nombre de **FLUNKY**, nos dará la posibilidad de aspirar al oficio de mayordomo real, si superamos las curiosas pruebas que la familia real nos planteará. Por supuesto contaremos con la ayuda de algunos de los personajes, pero otros nos conducirán siempre a realizar tareas erróneas. La dificultad radicará también en descubrir quiénes nos ayudarán. **FLUNKY**, que estará disponible dentro de muy poco para Spectrum y algo más tarde para Commodore y Amstrad, respetará el enorme tamaño de los gráficos de su predecesor, pero añadirá muchas más pantallas y misiones. Convertirnos en el mayordomo de la corte suele ser un trabajo bien remunerado. No pierdas esta oportunidad.



AL PIE DEL CAÑÓN

PHANTOMAS PARA MSX

DINAMIC, que está versionando sus juegos para todos los ordenadores, acaba de lanzar al mercado el PHANTOMAS para MSX. En términos generales, el programa no difiere demasiado de la versión original, aunque es de justicia resaltar que se han aprovechado bastante bien las posibilidades gráficas de esta máquina.

TOPO SOFT EN EL FAR WEST

Recientemente tuvimos oportunidad de contemplar las primeras imágenes de un programa de TOPO SOFT, desarrollado íntegramente en un poblado del salvaje OESTE americano. El juego en cuestión, que por cierto aún no tiene nombre, aporta como principales ingredientes, además de una fuerte dosis de originalidad, nuevas fórmulas en el tratamiento gráfico: scroll lateral



del poblado y una curiosa perspectiva superior con una ligera inclinación vertical, que nos permite percibir, aunque sea de una forma simple, la sensación de relieve. El objetivo de este programa no es otro que atravesar un peligroso pueblo plagado de forajidos que se empeñan obstinadamente en tirar al blanco, y el blanco, claro está, somos nosotros. Por cierto, el protagonista se parece mucho al del GUNFRIGHT.

LAS VIDEOAVENTURAS DEL FUTURO

RamJam, el programador de Dandy, prepara un nuevo programa bastante parecido a su última creación. El proyecto que llevará el nombre de Bizmiller tiene como escenario una nave con más de 255 pantallas. El papel de protagonista estará

compartido por varios robots, que recorrerán la nave bajo nuestro control acabando con los enemigos y recogiendo las piezas para reparar la nave. Una videoaventura en toda regla que tardará todavía algún tiempo en aparecer.

ULTIMATE VUELVE A SORPRENDERNOS

Ultimate prepara el lanzamiento para Spectrum, Amstrad y MSX de un curioso título. **Bubbler** es un programa tridimensional con nuevas técnicas de movimiento, que nos traslada a uno de los escenarios más originales que han visitado nuestros ordenadores. El objetivo del juego es recoger los corchos que impedirán a los extraños monstruillos que contiene las burbujas, escapar de la botella. Bubbler constará de varios niveles en un extenso mapeado y promete continuar en la línea de calidad y dificultad que caracteriza a los programas de Ultimate.



Bubbler, un nuevo programa con novedosas técnicas de programación.



Garfield ha conseguido desbancar a Snoopy y Mafalda en las listas de popularidad, por eso va a ser el primero en vivir sus aventuras en las pantallas de los ordenadores.

The Edge es la compañía que nos brinda la posibilidad de ayudar a este preocupado bichejo a controlar su peso. El programa que recibirá el título de **Big Fat Hairy Deal**, llegará dentro de muy poco a España.

Stiffly y Compañía es el título de la última videoaventura de Palace Soft, que se desarrolla en los años 20 y cuenta con infinidad de pantallas, múltiples personajes y una misión concreta que exigirá de nosotros, además de habilidad, un detallado análisis de cada acción.

El objetivo del juego es encontrar al malvado de esta película, es decir al conde Camaleón, que amenaza con modificar la forma de vida inglesa, con ayuda de un invento producto de su deformada imaginación, que tiene la extraña utilidad de ablandar la goma. El artilugio lleva el nombre de rayo gomatrónico, y de momento el conde ha acabado ya con los recursos de caucho de una colonia británica.

El programa permite seleccionar en cada momento el personaje adecuado y entablar con ellos interesantes conversaciones. También podremos observar cuál es nuestro status, movernos, luchar contra los secuaces de Camaleón cuando los dos cursores coincidan sobre el blanco e intercambiar mercancías con los otros personajes.

Para que sepáis a que ateneros aquí tenéis la descripción de cada personaje:

Conde Camaleón.—Empezó desde muy joven a practicar el difícil arte de las fechorías, y a sus cuarenta y pico años tiene la experiencia suficiente para acabar él solito con el Imperio.

Vizconde Sebastián Stiffly.—Su única profesión reconocida es la de explorador y es amigo de enfrentarse a causas perdidas; por supuesto, encarna el papel de bueno de la película. Su estricta mentalidad británica le permitirá organizar la expedición de búsqueda y captura, sin correr el riesgo de olvidar algún detalle con las prisas.



Profesor Muerte Clínica.—Es el personaje que añade una nota anecdótica a la aventura. Tiene una extraña facilidad para inventar cosas raras, por lo que es el único que puede buscar la solución al caos que Camaleón piensa organizar.

Coronel R. G. B. Pérez.—Llamado así por la variada combinación de colores

que sufre su cuerpo (rojo, verde y azul). Su habilidad en el combate ha sido demostrada en más de una ocasión; prueba de ello es que un parche en un ojo es la única huella de haber luchado en primera línea en la Primera Guerra Mundial.

Señorita Palmira Primbottom.—Su trabajo de misionera le permitirá poner en

práctica todos sus conocimientos si se enfrentan a una urgencia, ya que su experiencia le convierte casi en una profesional de la medicina.

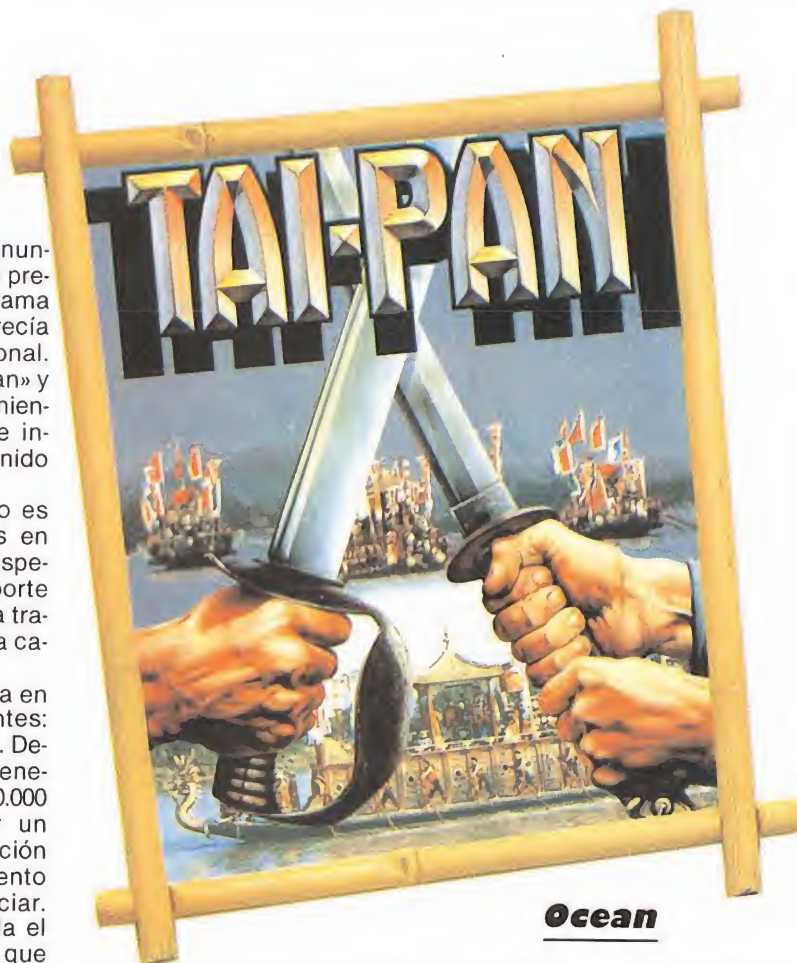
Muchos personajes, con personalidades diferentes y utilidad variada, en esta nueva creación de Palace Soft, que promete ser un éxito en todos sus aspectos.

El mes pasado os anunciamos que Ocean preparaba un nuevo programa que a todas luces parecía que iba a ser excepcional. El programa era «Tai Pan» y tras poner en funcionamiento toda nuestra red de investigadores, hemos tenido acceso al juego.

El objetivo del juego es conseguir convertirnos en los dueños de una próspera compañía de transporte marítimo, y siguiendo la tradición china alcanzar la categoría de «Tai Pan».

El juego se desarrolla en dos escenarios diferentes: en la ciudad y en el mar. Debemos buscar a un benefactor que nos preste 300.000 dólares para comprar un barco, conseguir tripulación y adquirir el cargamento que nos permita negociar. Al final de cada partida el dinero será el baremo que señalará si nuestra gestión ha sido adecuada.

Podemos plantearnos el juego desde tres posturas diferentes, según elijamos un barco u otro. Si optamos por el navío tipo Lorcha, participaremos como contrabandistas, necesitando este barco una tripulación de seis hombres, y una capacidad de 10 unidades y dos cañones por armamento. Si por el contrario optamos por un barco tipo Clipper, actuaremos de acuerdo con la ley y aumentará la capacidad del barco, la tripulación y los cañones. La última embarcación que po-



Ocean

demus adquirir es del tipo Frigate, pero aunque sus posibilidades y su precio son más elevados, nos obligará a comportarnos como piratas en todo el recorrido.

Una vez que hayamos adquirido el barco, nuestro objetivo en tierra será conseguir la tripulación, las pro-

visiones y el cargamento. Para ello entraremos en una sala de juegos, donde participaremos en una tradicional carrera china de animales. Si conseguimos vencer, nuestro capital aumentará y de este modo podremos enriquecernos.

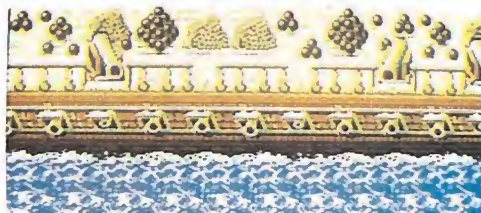
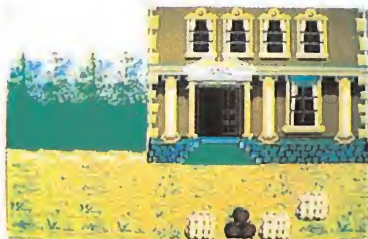
Una vez en el mar podre-

mos elegir una ruta u otra dependiendo de la dirección e intensidad del viento y teniendo en cuenta la peligrosidad de las aguas. Si optamos por una ruta difícil, aunque sea más corta, deberemos arriesgarnos a enfrentarnos con barcos piratas. Nuestro objetivo será entonces asaltar el barco enemigo y hacernos con su tripulación y con su cargamento para dirigirlo a puerto.

El manejo del juego se realiza desde teclado o con joystick a través de iconos que variarán según nos encontremos en un escenario u otro. En la ciudad podremos comprar y vender objetos, cogerlos y salvar y cargar el juego. En alta mar tendremos acceso al mapa que señala las diferentes rutas, el radar, el telescopio y el alimento de la tripulación. También podemos optar por el modo de combate en el asalto de los barcos, contando en este caso con dos tipos de armamento: la espada y la pistola.

En «Tai Pan» destaca la gran variedad de escenarios y la posibilidad de desarrollar en el más puro estilo arcade todas las técnicas de combate, resultando al mismo tiempo un programa en el que se mezclan arcade, estrategia y simulación.

Este nuevo programa de Ocean aparecerá simultáneamente para todos los ordenadores incluidos los PC de IBM y de Amstrad.





"Super guai"



"Guai"

Fernando Martín Basket Master

**Amstrad, Spectrum
Dinamic**

Aunque con algún tiempo de diferencia desde que apareció la primera versión de Fernando Martín Basket Master en MSX, llega la nueva versión para Amstrad y Spectrum. La espera ha merecido la pena, y se ha alcanzado una calidad mayor, tanto en las técnicas de programación empleadas, como en el tratamiento gráfico de los personajes, introduciendo, al mismo tiempo, detalles que facilitan el juego.

En su día, analizamos la versión de MSX y resaltamos que la excesiva dificultad en la opción de un jugador era un grave contratiempo. Ahora, el nivel de dificultad ha descendido, dándonos la posibilidad de medir nuestras fuerzas con Fernando Martín. Se han respetado en él los detalles efec-
tistas de la primera versión, como realizar tapones, tirar de gancho y conseguir ocho posibilidades de mate, que también se ejecutan de modo automático; así como robar balones o lanzar tiros de tres puntos.

Fernando Martín Basket Master introduce, además, aspectos espectaculares, como la repetición de las ju-

gadas, donde se sustituye el plano general por un plano de cerca en el que se aprecia perfectamente cada movimiento. Cuando llegamos al descanso, nuevamente nos sorprende; en pantalla aparecen los dos jugadores junto a una ficha que indica su efectividad de tiro, su nivel físico, las faltas personales y los puntos obtenidos.

Una nueva ventaja es la adecuación, casi perfecta, de la marcha del partido y el cansancio del jugador. Si nos dedicamos a correr durante mucho tiempo, nuestro jugador lo nota considerablemente.

A efectos prácticos, añade un detalle muy importante, una pelota indica que es el momento de apoderarnos del balón cuando intentamos arrebatárselo a nuestro contrincante. De esta for-



ma, es mucho más fácil desarrollar la jugada.

El sonido en Amstrad alcanza un nivel muy alto, empleando todas las posibilidades que brinda en esta materia.

Fernando Martín Basket Master es el mejor simulador de baloncesto que ha llegado a nuestros ordenadores, introduciendo notas de gran originalidad y mejorando sensiblemente la versión de MSX.



Adicción:	8
Gráficos:	9
Originalidad:	9





"Casi guai"



"Ni fu ni fá"



"Chungo"

Krakout

**Spectrum
Gremlin Graphics**

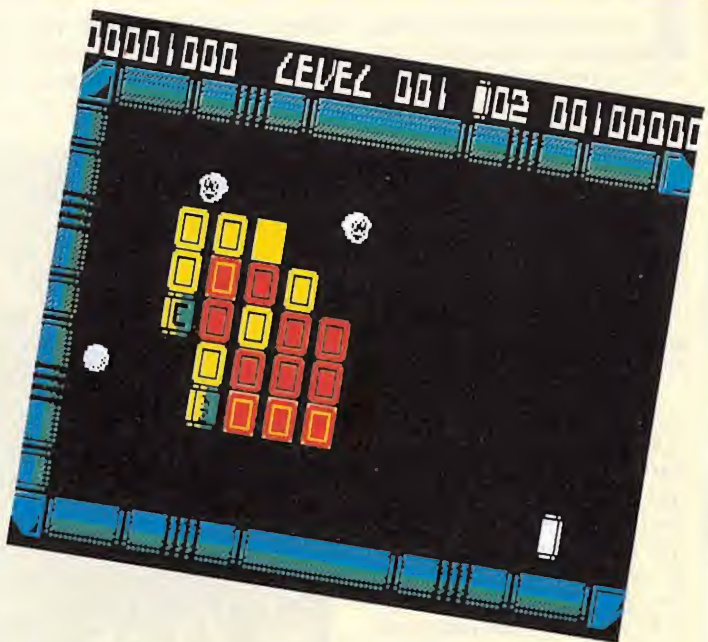
Hace muy poco Imagi-ne rescató de las consolas de videojuegos el popular programa de machacar ladrillos. Arkanoid, rotundamente novedoso en nuestros ordenadores, ha iniciado una saga que presumimos va a durar mucho tiempo. Como muestra acaba de aparecer Krakout, un programa similar a Arkanoid, pero con alguna que otra diferencia.

El objetivo del juego es acabar con un muro irregular de ladrillos, variando el número de elementos según la pantalla en la que nos encontremos. La presentación es completamente diferente a la de Arkanoid, ya que la raqueta aparece en la parte izquierda o derecha de la pantalla según nuestras preferencias, siendo el movimiento de arri-

ba hacia abajo y presentando nuestro objetivo de forma horizontal.

Krakout incluye un menú de opciones, en el que podremos modificar la velocidad de la pelota a nuestro gusto, jugar en el lado izquierdo o derecho de la pantalla, optar por deleitarnos los oídos con sonido de fondo o música y modificar la velocidad del bate, siendo ésta doble o inercial. Si elegimos esta última opción podremos escoger en la velocidad doble, entre lento y rápido, y en la inercial entre nueve posiciones.

Su manejo es bastante sencillo, ya que sólo debemos dirigir la raqueta arriba o abajo. Sin embargo, su dificultad radica en los enemigos que desvían nuestros tiros, en la casi imposibilidad de controlar una pelo-



ta a grandes velocidades y la experiencia, que sólo se adquiere jugando, de averiguar qué dirección va a tomar un rebote.

La situación tampoco es irreversible si tenemos en cuenta que algunos ladrillos esconden letras beneficiosas de efecto inmediato, no como en Arkanoid donde debíamos recoger los ci-

lindros liberados. Los efectos son tan variados como agrandar el bate, frenar la bola, duplicar la puntuación, provocar una explosión que destruya los ladrillos, obtener vidas extras o cubrirnos con una barrera que impedirá que la bola salga de la pantalla.

Los gráficos son de gran tamaño introduciendo, en lo que a movimiento se refiere, efectos muy conseguidos como el scrool en círculo de los ladrillos que contienen objetos.

Krakout es un programa muy adictivo, aunque no excesivamente innovador, exceptuando la posibilidad de modificar el nivel de dificultad, sometiendo así a nuestros reflejos a un entrenamiento progresivo.



Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	6



Express Raider

**Spectrum, Amstrad, Commodore
U.S. Gold**

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Los amantes del cine se habrán convertido en más de una ocasión en los protagonistas imaginarios de alguna que otra película del oeste. Ahora, quienes practiquen además de este sano entretenimiento el de integrar el nutrido grupo de fanáticos del joystick podrán convertir su sueño en realidad acompañando al protagonista de este adictivo programa de U.S. Gold.

«Express Raider» se desarrolla en pleno oeste y en él se ha elegido como escenario un tren. Los vagones van señalando un nivel creciente de dificultad y nuevos enemigos se suceden en una interminable ristra de vagones.

El objetivo del juego es acabar con todo bandido conocido o anónimo que aparezca en este recorrido por el oeste.

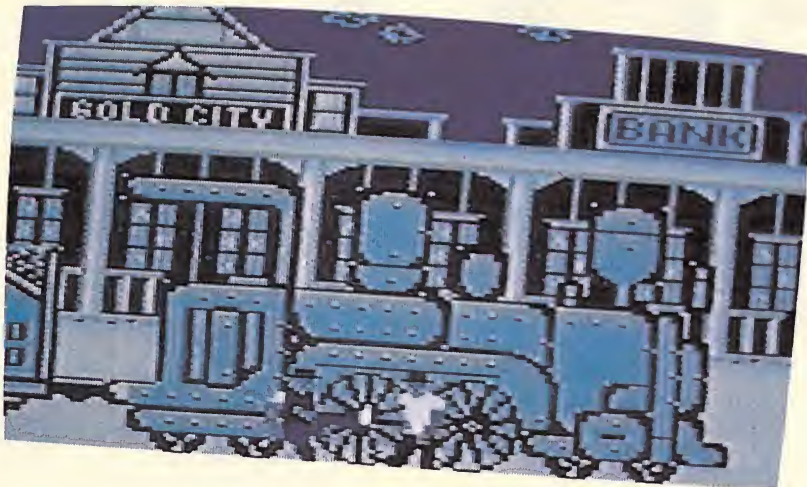
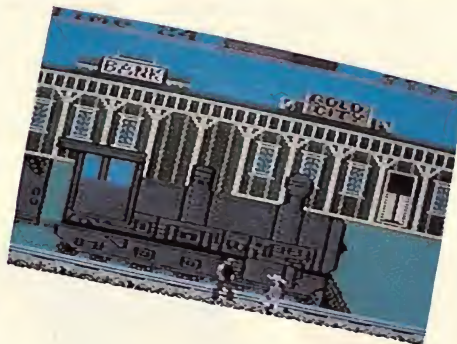
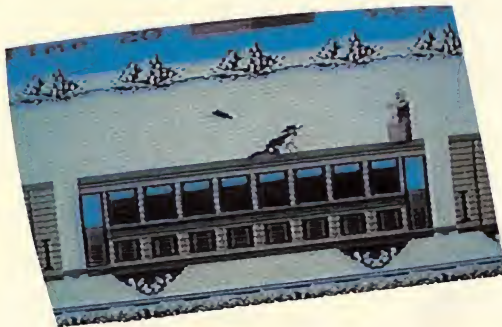
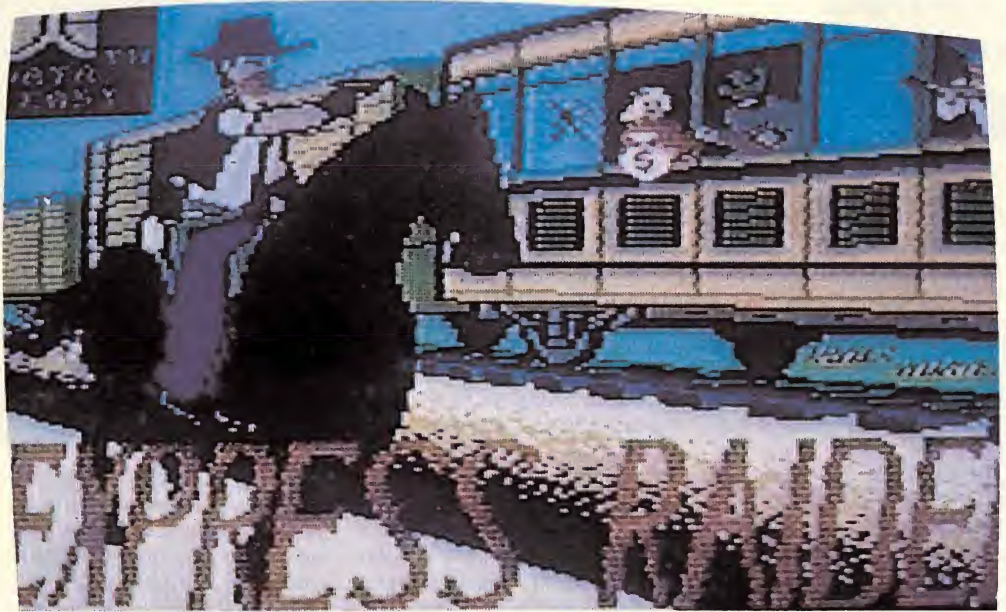
Como en todo buen arcade, aparte de la gratificante sensación de superar

nuevos niveles, acumular puntos sustituye cualquier otro quebradero de cabeza. Conseguiremos más pun-

tos al superar los vagones, disparar granadas y patos o hacer una demostración de nuestra puntería en deter-

minados objetivos móviles.

Nuestro protagonista podrá saltar, andar, agacharse o tumbarse, mientras nos



enseña la amplia gama de patadas traperas que ha ido aprendiendo con el tiempo.

«Express Raider» es un juego adecuado a todas las edades; en él la posibilidad de seleccionar diferentes niveles de juego aumenta considerablemente el índice de adicción. Los jugadores menos expertos pueden comenzar sometiéndose a un duro entrenamiento en el nivel de práctica, donde contarás nada menos que con 32 vidas. Si decides probar fortuna desde el principio puedes optar por la modalidad normal con cinco vidas o arriesgarte en el nivel avanzado si no te asusta lo imposible.

U.S. Gold ha conseguido reunir en un solo programa los elementos imprescindibles para que sin alcanzar un grado de dificultad imposible si mantenga la atención del usuario durante mucho más tiempo. Sólo de tu habilidad depende restablecer la ley en un mundo plagado de bandidos.

Inspector Gadget

Commodore, Spectrum
Melbourne House

Adicción:	8
Gráficos:	6
Originalidad:	8



Muchos son los personajes que han sabido compaginar sus actuaciones en el cine y en la tele con el mucho más sofisticado trabajo en las pantallas de nuestros ordenadores. Así hemos visto desfilar a Scooby Doo, As-térix o el mismísimo Stallone.

El popular inspector Gadget no podía ser menos y para demostrar que entre sus muchas habilidades está también la de evolucionar con el tiempo, ha decidido probar fortuna frente al doctor Gang y su peligrosa organización.

La acción de este juego se desarrolla en varios circuitos. La misión del despistado inspector es desactivar las bombas que los agentes de Mad han colocado por toda la ciudad. El planteamiento responde, básicamente al típico arcade; infinidad de agentes camuflados intentarán por todos los medios ponerle a Gadget las cosas algo más complicadas. Para defenderse y cumplir su objetivo deberemos ayudarle a esquivar con paciencia cada obstáculo y olvidar los tradicionales métodos de defensa.

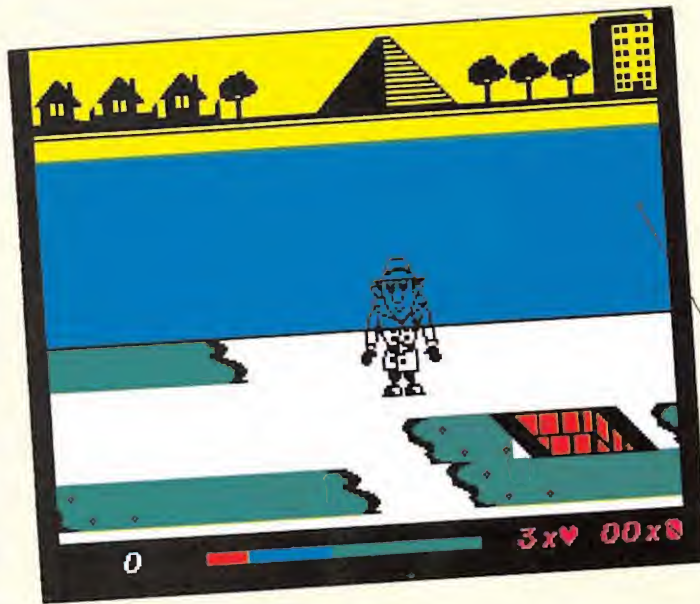
Gadget pondrá a prueba nuestra habilidad en el manejo de utensilios a los que él está familiarizado. Recorrer a grandes velocidades las inmediaciones del circo montados en sus gadeltopatines o demostrando que la afición a los aterrizajes

de emergencia la tenemos desde pequeños.

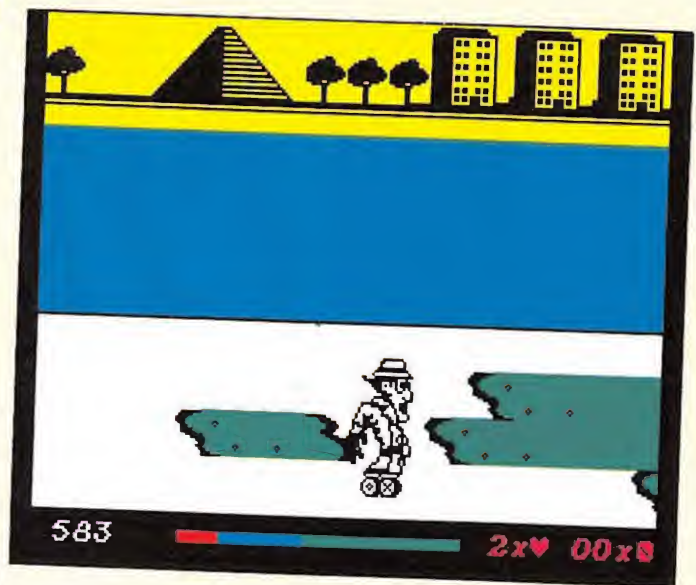
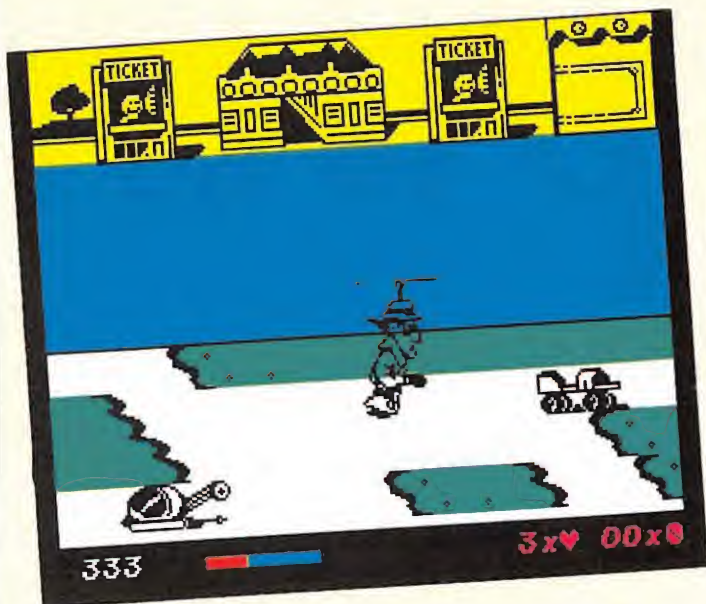
«Inspector Gadget» es un adictivo programa con el grado de dificultad preciso para animarnos a acompañar a Gadget en este nuevo caso. Aunque gráficamente, a excepción del personaje

central, Gadget no resulta demasiado brillante, sí suple esta falta de precisión gráfica con detalles que le sitúan en la línea de programas de gran adicción.

Un objetivo interesante y una cuidada ambientación confieren a este programa, de popular título, detalles de gran originalidad en las más de 200 pantallas que dan vida al juego.



GADGET



LO N U E V O The Legend of the Throne of Fire

Spectrum
Melbourne House

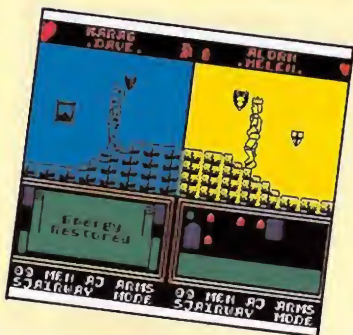
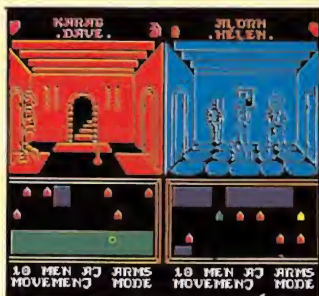
Adición:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Existen muchas formas de fastidiar al contrario, pero pocas tan retorcidas como dejar a tres hijos huérfanos con un trono para repartirse. Exactamente eso es lo que ha hecho el rey Atherink; ha dejado que los príncipes Alorn, Cordrin y Karag se peguen entre ellos.

Guiarás a uno de los príncipes por el castillo para conseguir el trono. Para ello debes eliminar a los otros aspirantes y asegurarte de que entre tus seguidores no hay ningún despistado fiel a otro bando. Melbourne House ha introducido detalles de gran utilidad que van desde el tratamiento de los gráficos, al desarrollo y planteamiento del juego.

En la pantalla transcurren las acciones paralelas



de los protagonistas. Si elegimos la opción de un jugador, el ordenador se encargará de guiar por el buen camino a los otros príncipes. En la parte inferior de la pantalla, haciendo la función de un mapa, si elegimos el modo de selección podremos localizar, gracias a un código de color, dónde se encuentran nuestros competidores y en qué lugar se produce un enfrentamiento. De esta forma al tener localizado el objetivo podremos dirigirnos a un lugar concreto y seleccionando el modo de combate, acabar con nuestros enemigos.

La calidad gráfica de este nuevo programa es considerable. Las habitaciones, en las que la sensación de perspectiva está muy con-

seguida, son monóchromas y permiten identificar perfectamente las evoluciones de los personajes. Los gráficos, de gran tamaño con una animación que posibilita gran variedad de movimientos, sitúan a este programa en la línea de un simulador de combate. En él además de la habilidad inherente a los forofos de este tipo de programas, es preciso seguir una determinada estrategia. Se unen en un solo programa las notas adictivas propias de los simuladores de lucha, con los ingredientes de los programas estratégicos. «The Legend of the Throne of Fire» es un programa de gran originalidad que demuestra de nuevo que no todo está hecho en el mundo del software de acción.

De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

Nemesis

Spectrum, Amstrad, Commodore.
Konami

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



No cabe duda que los programas típicamente arcade provocan en los usuarios reacciones más cercanas a la locura que a cualquier otra forma humana. Recorrer a grandes velocidades la superficie de un planeta extraño, acabando con enemigos agresivos, es la forma más adictiva de entretener inventada por el hombre.

Mucho hemos corrido desde que los prehistóricos marcianos de las máquinas



de videojuegos llegaron al ordenador, pero aún siguen despertando el mismo interés que en sus comienzos. «Nemesis» es un programa en esta línea. Sus gráficos, sin llegar a ser excepcionales si se ajustan plenamente al objetivo del juego.

Cada nuevo arcade añade alguna nota original. En «Nemesis» es el aumento de la potencia en el armamento. A medida que superamos las diferentes fases, el aumento considerable del número de enemigos hace que las exigencias sean mayores. Una vez completo el menú donde se encuentra el armamento podremos seleccionar el arma adecuada a cada enemigo.

«Nemesis» es un programa entretenido, en la más pura línea arcade con su consiguiente adicción.

Destino Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".
Dirigido por Antonio Rua.
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



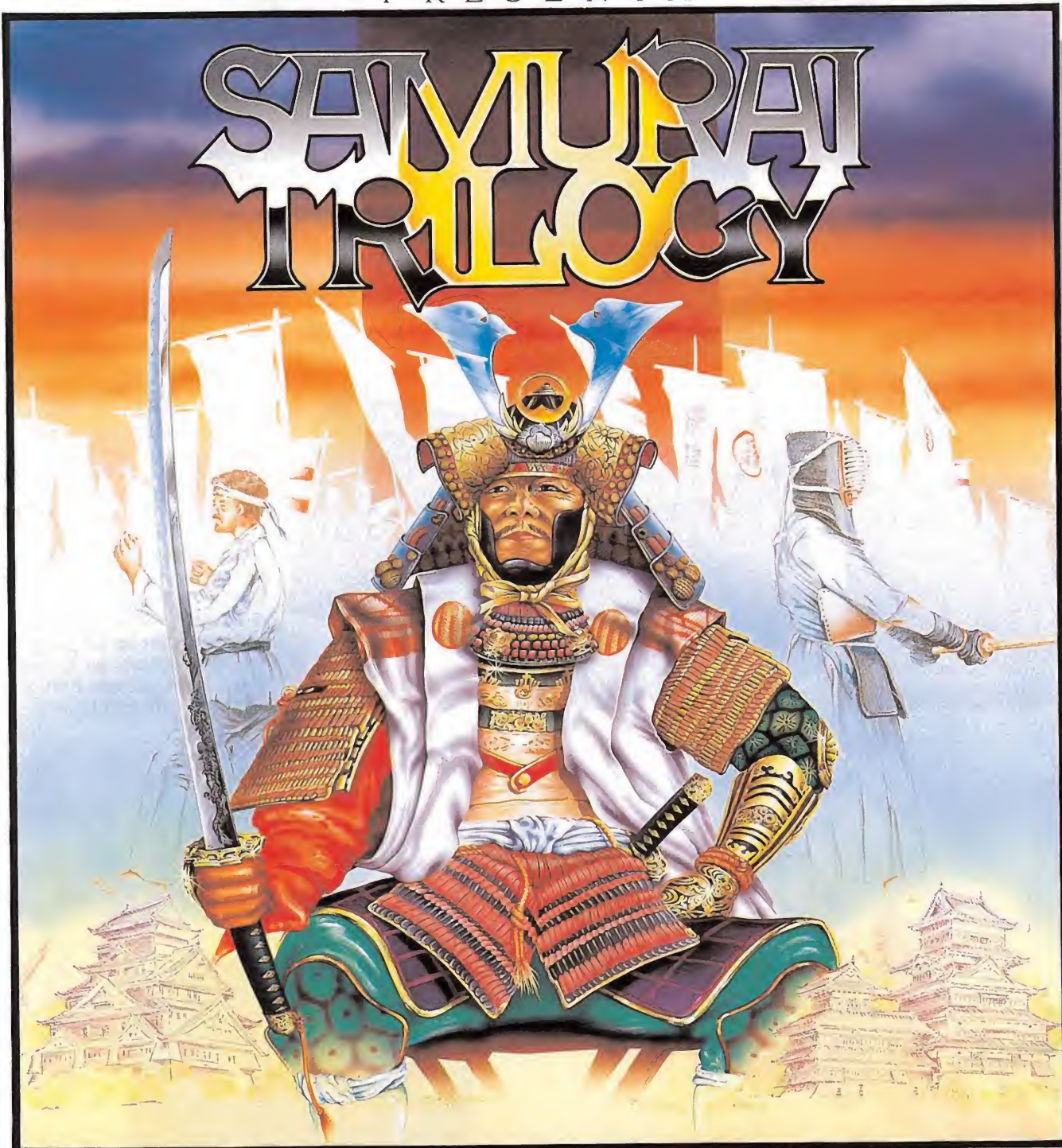
... de chip a chip

LO
N
U
E
V
O

ERBE
Software

PRESENTA

SAMURAI TRILOGY



En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran virtudes, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir tal grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que solo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

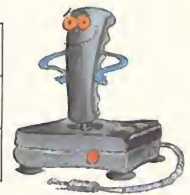
GREMLIN

DELEGACION BARCELONA.
C/. VILADOMAT, 114 -
TELEF. (93) 253 55 60.

Cosmic Shock Absorber

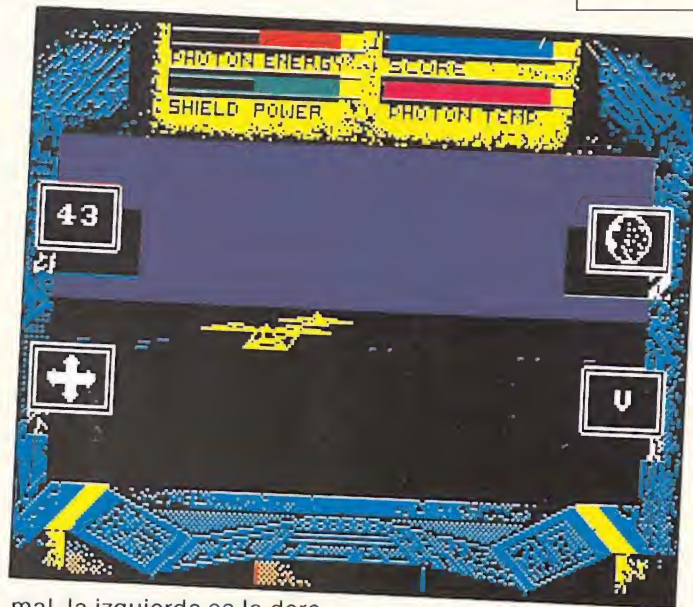
Spectrum
Martech

Adición:	8
Gráficos:	6
Originalidad:	9



La constante aparición de nuevos títulos en el mercado del software ha provocado una curiosa reacción entre los programadores. Para poder competir en este cuasi saturado mercado, además de la calidad imprescindible para poder ocupar un lugar en las listas de aceptación, es preciso recurrir a formas y modos de hacer cada vez más originales. Unas veces nuevas técnicas de programación van subiendo el listón de calidad, otras veces son los gráficos los que destacan en un juego y en menos ocasiones son las ideas y planteamientos los que acaparan la originalidad.

Este último es el caso de «Cosmic Shock Absorber». Sin recurrir a una idea innovadora, es ante todo un clásico arcade, la forma de tratar este machacado tema da paso a un programa superoriginal. En él ocurren cosas que podríamos clasificar como mínimo de extrañas; en algunos momentos del juego misteriosamente nuestro joystick decide jugar una mala pasada; de pronto los controles no responden de la forma nor-



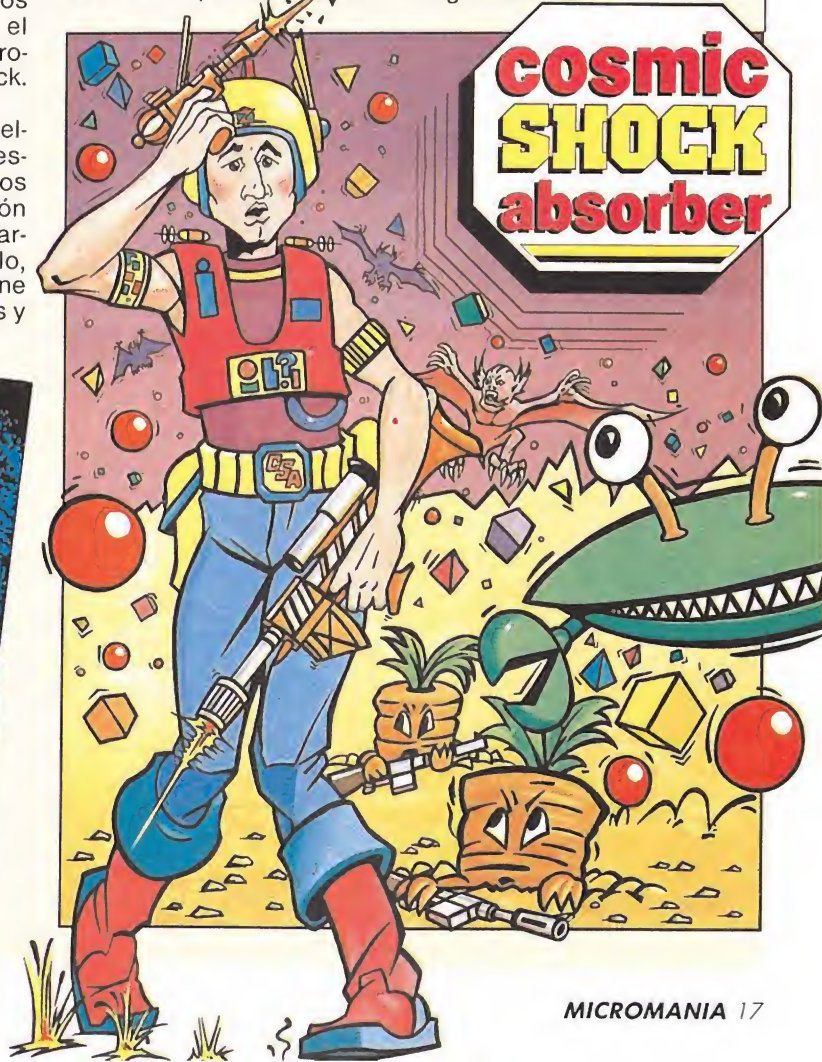
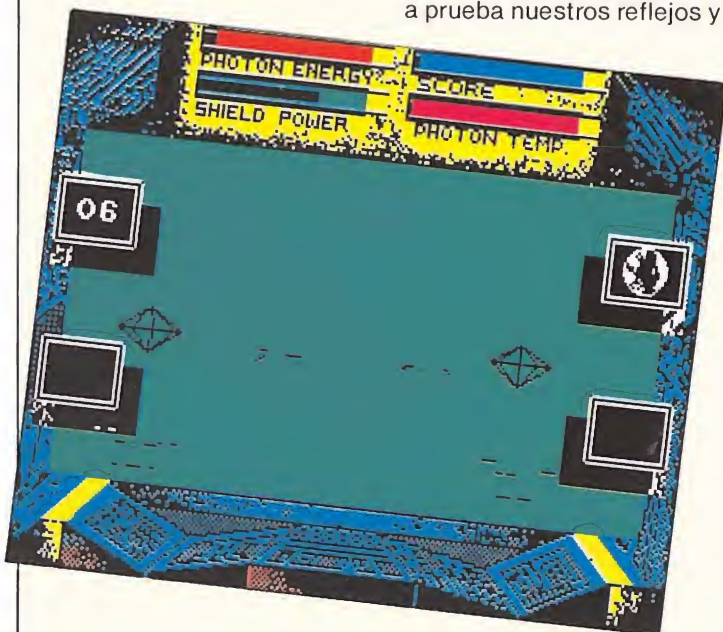
mal, la izquierda es la derecha y arriba se convierte en un espectacular abajo. Así, cuando más emocionados estamos disparando sin piedad, nuestros objetivos comienzan a tomarnos el pelo por el descontrol provocado en nuestro joystick.

Al poco tiempo todo vuelve a la calma, pero... nuestra limitada munición nos pone de nuevo en situación de alerta. Debemos recargar la munición. Para ello, otra idea muy original pone a prueba nuestros reflejos y

nuestra habilidad. Pulsando la tecla que aparece en pantalla en el lugar de las municiones aparecemos en

una pantalla paralela. Allí tendremos unos pocos segundos para memorizar un circuito compuesto por figuras geométricas. Cuando el tiempo acaba dispondremos de otros segundos para averiguar cuál es la figura o figuras que hayan desaparecido, colocarlas en su lugar y darles el color correspondiente. Si lo consigues, como recompensa obtendrás la preciada munición.

«Cosmic Shock Absorber» es un adictivo programa, en el que constantemente se sucederán cosas cada vez más originales. Sobre todo resulta de gran ayuda encontrar algún compañero despistado que nos ayude a memorizar. Los clásicos también pueden ser originales.



875 PTS.

EL UNIVERSO MSX A TU ALCANCE



PROXIMO LANZAMIENTO

PROXIMO LANZAMIENTO



Aquí tienes los mejores programas, porque nos hemos volcado en MSX, llegando al máximo en los gráficos, explotando las músicas al límite; ofreciendo juegos con varias cargas y adictividad total. El mejor Universo de MSX a tu alcance. **AHORA,** sólo por 875 pesetas.

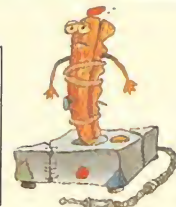
DYNAMIC SOFTWARE
Plaza de España, 18
Torre de Madrid, 2º-1.
28008 Madrid.
Telex: 44124 DSOFTE

Pedidos contra reembolso:
Lunes a Viernes, 10-2 y 4-8.
Tel. (91) 246 78 87.
Tiendas y Distribuidores:
(91) 447 34 10.

Nemesis The Warlock

Spectrum
Martech

Adicción:	6
Gráficos:	3
Originalidad:	5



Martech ha elegido como protagonistas de este arcade a dos curiosos personajes: Torquemada, el famoso inquisidor y Nemesis, un diablo camuflado que hará el papel de bueno en esta película. El juego se desarrolla en 50 pantallas en las que Némesis deberá enfrentarse a los seguidores de Torquemada, que reciben el apelativo de terminators.

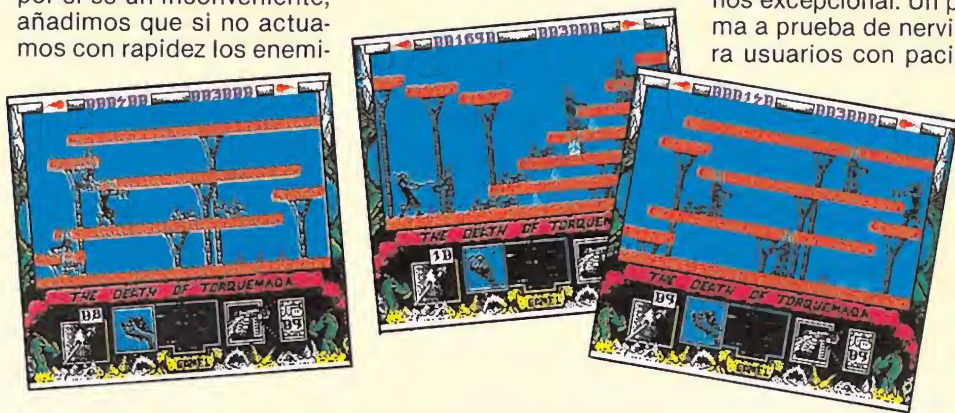
Una vez superados todos los enemigos, en la pantalla final se celebrará una cruenta batalla entre los dos protagonistas. El sistema de manejo es el clásico; cada pantalla está estructurada en superficies horizontales que sirven de apoyo a los diferentes protagonis-

tas. Nemesis, tras equiparse adecuadamente, con una munición más bien escasa, tiene un tiempo límite para acabar con todos los enemigos de la pantalla antes de acceder a la siguiente. Si a esto, que de por sí es un inconveniente, añadimos que si no actuamos con rapidez los enemi-

gos se convierten en zombis, y que no se puede matar a lo loco, ya que cada enemigo debe acabar sus días en un punto concreto para poder visitar nuevas fases; podemos deducir que

el nivel de dificultad es elevadísimo, pudiendo convertirse en un juego aburrido si nuestra principal virtud no es la paciencia.

Por lo demás, «Nemesis de Warlock» gráficamente no llega a ser ni mucho menos excepcional. Un programa a prueba de nervios para usuarios con paciencia.



CARGADORES SURVIVOR

Spectrum

LISTADO 1

```

1 REM Cargador SURVIVOR
10 BORDER 0: PAPER 0: CLEAR 25
999: POKE 23658,8
20 LOAD "CODE 65000,260:CLS
30 LET D=64500
40 INPUT "QUIERES QUE TODOS LO
S ENEMIGOS SEAN NEUTRALIZABLES?
(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 1000
50 INPUT "INMUNE A LOS ENEMIGO
S?(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 100
60 INPUT "QUITO OBJETO VOLADOR
?(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 1000
70 INPUT "INMUNIDAD ANTE EL DI
SPARO DEL TANQUE?(S/N).- "; LI
NE A$: GO SUB 1000
80 INK 0:CLS
90 PRINT #0:
TA ORIGINAL"
100 RANDOMIZE USR 65000
1000 IF A$="S" THEN POKE D,1: GO
TO 1020
1010 POKE D,0
1020 LET D=D+1
1030 RETURN
    
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31DCFF21E8FDE5373E00	1388
2	ED5B80FEDD2AB2FE1408	1481
3	15F8AFD3FED8FE1FE620	1670
4	4FBFC0CDBCFE30FA215	1461
5	0410FE2B7C8520F9C0B8	1292
6	FE30EB069CDB8FE30E4	1618
7	3EC6B830E02420F106C9	1232
8	CDBCFE30D578FED430F4	1786
9	CDBCFED079E6F84F2600	1571
10	06B01818082005DD7500	613
11	180ACB11ADC0791F4F13	869
12	1802DD231B0806B22E01	548
13	CDB8FED03ECB883E3E30	1472
14	023EF63204FECB1506B0	1232
15	D260FE7CAD677AB320C8	1493
16	7CFE01D021DAFE11F4FB	1604
17	0604D51AA75E2356237E	792
18	23280112D11310F0C348	845
19	EEDCF497F32100DD1104	1356
20	5B01800CEDB0FBC3B407	1486
21	90B6004043412C43CDB0	1026
22	FED03E163020FDA704C8	1263
23	3E7FDBFE1FA9E62028F4	1408
24	79EEF94FE607F608D3FE	1643
25	FC9479B005192C97086	1156
26	AF4A92C9C9A9E62028F4	1512

DUMP: 40000
N.º BYTES: 260

MSX

```

10 /
20 /-----SURVIVOR-----
30 /
40 CLEAR 200,&HB5FF
50 COLOR 12,1,1:CLS:KEYOFF
60 A=&HD9:B=A
70 INPUT "NEUTRALIZAR BICHOS (S/N)";A$:
CLS
80 IF A$="S"OR A$="s" THEN A=&HC9
90 INPUT "NEUTRALIZAR DISPARO TANQUE
Y OBJETO VOLADOR (S/N)";A$:
CLS
100 IF A$="S"OR A$="s" THEN B=&HC9
110 CLS:BEEP:PRINT "PON LA CINTA"
120 BLOAD"cas:LOADER
130 CHEC=0:RESTORE
140 FOR F=&HF15E TO &HF168
150 READ A$:C=VAL("&H"+A$):CHEC=CHEC+C
160 POKE F,C
170 NEXT
180 POKE &HF15F,A:POKE &HF164,B
190 IF CHEC(<)1289 THEN PRINT "ERROR EN
DATA":STOP
200 DEFUSR=&HF0F0:A=USR(0)
210 DATA 3E,C9,32,4A,92,3E,C9,32,51,92
,DB
    
```

Feud

**Spectrum, Amstrad
Bulldog Software**

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	6



La reciente historia del software ha reservado desde sus inicios un destacado lugar a los magos y hechizos. Muchos de los programas que han llegado a nosotros han tenido como protagonistas a estos populares personajes.

Bulldog Software, una de las compañías filiales de Mastertronic, ha elegido también a un mago despistado para que revolucione el mundo de los hechizos.

El objetivo de esta videoaventura es localizar los ingredientes que el libro de hechizos detalla para conseguir que el malvado Leoric pase su últimos días sin molestarnos. Con los diferentes hechizos conseguiremos, entre otras cosas, teletransportarnos, hacernos invisibles o emplear un efectivo armamento.

«Feud» es una videoaventura interesante, con infinidad de objetos a identificar y un número semejante de

enemigos. Gráficamente «Feud» resulta adecuado al planteamiento del juego, incluyendo una ventana de información, donde podre-

mos observar cuáles son nuestras evoluciones en el difícil arte de la recolección de objetos. En «Feud» encontrar los elementos de ca-

da hechizo sustituye a cualquier otro objetivo. Si estás dispuesto a aceptar el reto, muchos conocimientos te esperan al final de este viaje.



Firetrack

**Commodore
Electric Dreams**

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Muchos usuarios estarán de acuerdo con nosotros en que sólo hay un tipo de programas, los arcades, capaces de mantener el nivel de adicción en una posición muy elevada. No es este el momento de denunciar la falta de originalidad de los programadores, pero sí podemos destacar que estos programas, pese a quien pese, generalmente sustituyen la innovación por una fuerte carga adictiva.

«Firetrack» es pues un programa más en esta línea. En él recorrer ocho mundos a bordo de una potente nave es el objetivo prioritario. La visita turística

ca tiene por sí misma bastante interés, pero si estamos dispuestos a completar el juego deberemos poner bastante interés seleccionando blancos, porque de lo contrario, sólo visitare-

mos los tres primeros mundos. Los blancos son de cuatro tipos: el signo de suma que representa los centros de energía, el signo de multiplicar que indica las confluencias de la misma, una interrogación que localizará los centros de ordenadores y unos círculos que aumentarán tu puntuación. Mientras que los dos primeros te conducirán al éxito en tu misión, los ordenadores se convertirán en un elemento imprescindible de tu suministro, ya que te concederán una nave extra al destruir 10 de ellos.



Como en todo buen arcade, en Commodore, «Firetrack» alcanza un buen desarrollo. El sonido, los gráficos, el movimiento, la sencillez de manejo y la variedad de enemigos y blancos hacen que con él tengamos asegurado el pasatiempo durante horas.

DELTA

Commodore Thalamus

Adicción:	9
Gráficos:	7
Originalidad:	7



La mayoría de los usuarios de Commodore aficionados a los arcades conocerán el programa «Sanxion», que además de ser el primero de esta compañía inglesa, marcó un hito en la forma de programar juegos.

«Delta» es un programa en la misma línea de «Sanxion», pero incluye interesantes efectos que han añadido originalidad al clásico arcade. Aunque el objetivo del juego es semejante al de muchos otros programas, acabar con un nutrido grupo de enemigos amorfos que amenazan la integridad de la tierra, el planteamiento es diferente. Con mucha habilidad puedes conseguir esquivar a los enemigos, pero así sólo podrás hacer una exhibición pública de tus reflejos. Por esta razón debes afinar tu puntería, ya que ciertos disparos contra determinados enemigos, —otros te jugarán malas pasadas—, aumentarán tu puntuación, y te permitirán adquirir a un módico precio nuevos aditamentos para tu nave.

Conseguir mayor veloci-

dad, más balas, disparos múltiples, armas anfibas, protectores, ralentizadores de tiempo para tus atacantes y una mayor efectividad en el ataque, sólo es posible si has acumulado los «credits» suficientes. Estas ventajas son representadas en pantalla en forma de cuadrados azulados, cuando están ya disponibles o grises cuando son todavía una posibilidad.

Sin duda recordaréis el espectacular sonido que acompañaba a Sanxion; para no ser menos DELTA incluye en este aspecto una doble posibilidad. Por una parte permite escoger una banda sonora de fondo, de una calidad sólo posible en Commodore y por otro lado recurrir simplemente a efec-



tos sonoros, no menos espectaculares, pero sí más descansados para nuestros oídos, si como de hecho ocurrirá, pasamos muchas horas ante él.

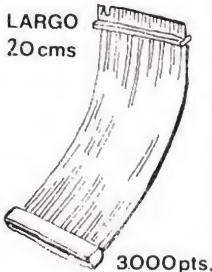
Gráficamente, «Delta» resulta adecuado sin llegar a ser excepcional, y en él la sensación de volumen en los objetos está muy conseguida. Es importante destacar que son los efectos sonoros y de movimiento los que realmente le convierten en una auténtica máquina recreativa. «Delta» es un programa sensacional con una carga adictiva tan elevada que es posible pasar ante él muchas horas sin conocer el aburrimiento.

LA SEGURIDAD DE TUS COPIAS PASA POR TRANSTAPE - 3 HM HARD MICRO

- COPIAS A:
- CASSETTE
 - MICRODRIVE
 - OPUS DISCOVERY
 - BETA DISC

- NO NECESITA LA INTERFACE PARA CARGAR LUEGO LOS PROGRAMAS
- 5 TIPOS DE COPIA DIFERENTES A CASSETTE 2 EN TURBO
- VOLCADO DE PANTALLAS POR IMPRESORA POR CENTRONICS EN 2 OPERACIONES
- COPIADO DE PANTALLAS DE PRESENTACION EN FORMA DE SCREENS
- INTRODUCE POKES MANIPULACION DE PROGRAMAS EN CM
- RESET DOBLE FUNCION (CORRIGE ERRORES)
- INTELIGENTE AHORRA MEMORIA Y TIEMPO EN LA CARGA
- 2 K RAM DESDE EL CODIGO MAQUINA
- CONTINUACION DEL PORT DE EXPANSION + 6 MESES DE GARANTIA

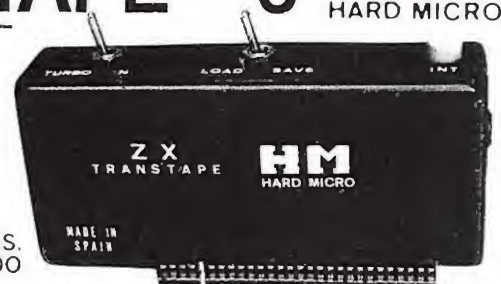
CABLE PORT DE EXPANSION



••• OTRAS OFERTAS •••

DISKET 5 1 4 DC DD	200
DISKET 3 1 2 C D.D	600
DISKET 3 1 2 DC DD	490
IMPRESORA K-40	41000
INTERFACE CENTRONICS	6500
FILTRO TV 12 EXT	4900
" TV 12 INT	4500
" TV 14 EXT	5300
" TV 14 INT	4900
" TV 15 EXT	5700
" TV 15 INT	5300
CARTUCHOS MICRODRIVE	590

7.900 PTAS.
IVA INCLUIDO



DISTRIBUIDORES:

MADRID, "ONE WAY" Montera 32 2º
ALICANTE, "MULTISYSTEM" San Vicente 53
ZARAGOZA, "BASIC MICROFUTURA" Pº Sagasta 47
ALICANTE, "NOVEL MICRO" Avda. Oscar Esplá 26
VALLADOLID, "DATA BITE" Higinio Mangas; Soportal
CANTABRIA, "INFORMATICA SIGLO XXI" J M Pereda 1
TORRELAVEGA

ATENDEMOS PEDIDOS POR TELEFONO O CARTA A:

(93) 2160199

HARD MICRO
C/ CONSEJO DE CIENTO, 345,
DCHO. 3, 08007 BARCELONA

LO
N
U
E
V
O

INSPECTOR GADGET

ERBE
Software
875 ptas.
* DISCO AMSTRAD 2.250 PTAS.



Melbourne House

PREPARA TUS GADGETO-PATINES, GADGETO-MANOS Y GADGETO-PIERNAS PARA DETENER A LOS AGENTES DE MAD... EL CIRCO ES UN LUGAR EN EL QUE TODO PUEDE PASAR... Y TU, COMO INSPECTOR GADGET, TIENES QUE DESCUBRIRLO.

ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

Sky Runner

Spectrum
Cascade Games

Nos encontramos, más o menos, en el siglo XXIV, una nueva droga ha sido descubierta. Su nombre es sky, y sus efectos son inofensivos si se aplica a pequeña escala, pero su uso continuado provoca un estado de somnolencia que impide coordinar cualquier movimiento. Una peligrosa organización de científicos ha decidido aprovecharse de esta cualidad y ha empleado una colonia interplanetaria de la Tierra para crear una plantación de sky.

Las potencias mundiales han decidido poner fin a esta situación que comienza a ser alarmante. Sólo existe una posibilidad: contratar a un grupo de mercenarios que sea capaz de destruir la plantación y acabar con las patrullas enemigas. Tú serás uno de estos mercenarios, la seguridad de la Tierra depende de ti.

Sky Runner tiene dos fases diferenciadas. La primera misión comenzará a bordo de una nave y debes destruir las torres de defensa

de la cosechadora; cuando hayas hecho esto, pasarás a la segunda fase. Cuentas con una única nave para completar la misión.

En la segunda fase cambiarás de nave, pasando a controlar una moto aérea. Tu misión será capturar a las motos enemigas. Debes tener cuidado y averiguar cuáles son tus compañeros

Adicción: 8

Gráficos: 7

Originalidad: 6



y cuáles tus enemigos, pues las motos no se diferencian demasiado. No debes matar a tus enemigos, sólo capturarlos, por lo que debes dispararlos una vez

nada más. En esta misión cuentas con tres naves. Cuando hayas capturado a todos tus enemigos, automáticamente, un gran chorro de energía se estrellará contra la cosechadora y el juego concluirá.

Podrás reponer energía y combustible intercambiándolos por las bonificaciones que como recompensa obtendrás.

Sky Runner es un programa con una enorme carga adictiva, gracias a la velocidad alcanzada por la nave y la constante aparición de enemigos. El movimiento y los gráficos, bastante conseguidos sin llegar a ser espectaculares, le convierten en un programa entretenido, en el que se pondrán a prueba tanto nuestros reflejos como nuestra habilidad.



LO
N
U
E
V
O

ENOURORACER

SEGA

CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA



AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

PROEIN
SOFT LINE

EDICIONES DE OTRA GALAXIA

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN, S.A.
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Auf Wiedersehen Monty

**Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX
Gremlin Graphics**

Cuando apareció «Manic Miner» nada hacía suponer que ahora, algunos años después todavía se respetarían las características de este pionero en el mundo del software. Continuamente hemos visto desfilar a personajes tan populares como Manic, Willy, Booty o el mismísimo Monty que nos ocupa, en programas con semejante planteamiento. Del mismo modo han ido apareciendo las segundas partes de cada programa e incluso una cuarta aventura como en el caso de Monty. Después de Monty Mole, Monty is innocent y Monty on the Run, podemos acompañar a Monty en lo que parece que será la aventura que le conducirá a la paz. Monty ha sido perseguido en todos estos juegos por enemigos incondicionales que le han obligado a conocer múltiples escenarios y a resolver complejas situaciones con una sola idea en su mente, escapar.

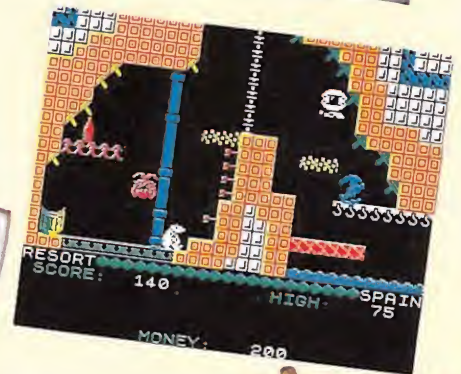
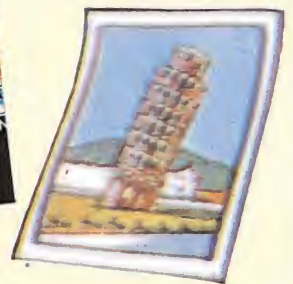
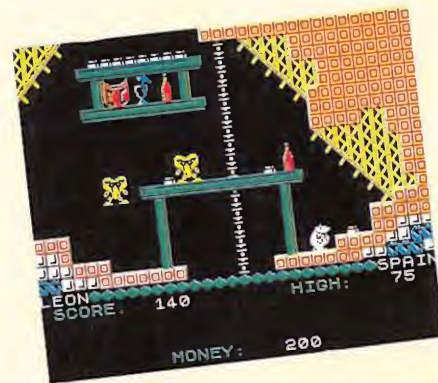
En «Auf Wiedersehen Monty» nuestro protagonista debe recorrer Europa, intentando conseguir el dinero que precisa para comprar su tranquilidad, o lo que es lo mismo adquirir la isla griega de Montos donde na-

die le perturbará. El juego concluirá cuando Monty haya recogido todos los items que se encuentran repartidos en los diferentes escenarios. Sólo si tiene en su poder todos y cada uno de los objetos, aparecerá en pantalla un mapa de la isla, lo que indicará que puede viajar hasta allí y terminar la aventura. Monty puede llegar a la isla sin recoger los items, pero de esta forma jamás concluirá la aventura.

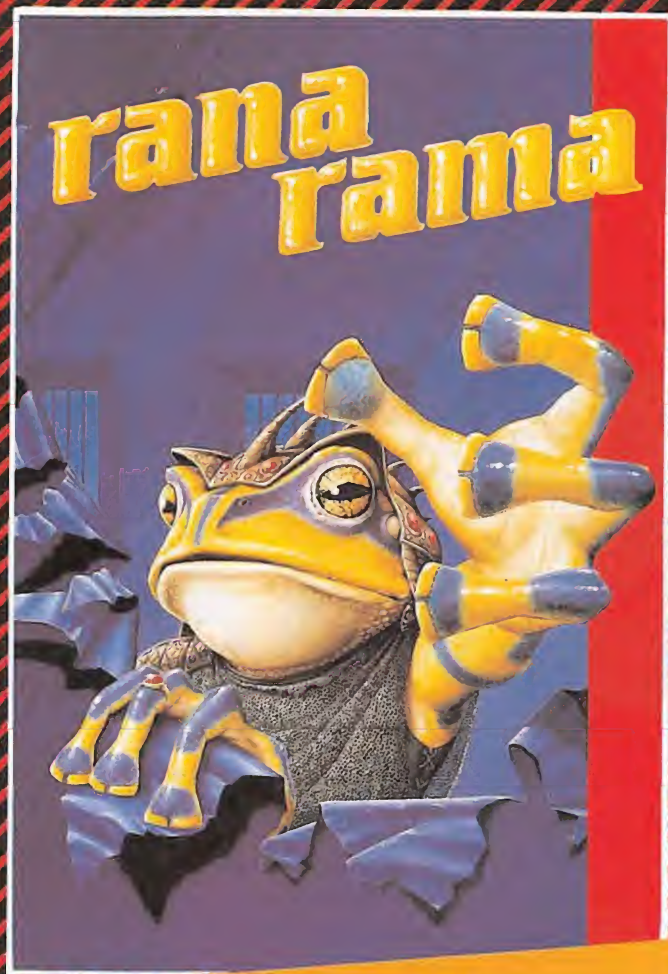
Poco podemos contaros que no conozcáis ya sobre el sistema de juego, ya que «Adiós Monty» es idéntico en este aspecto a los otros programas de la saga, respetando también todos los ingredientes que confieren adicción y calidad. Es pues, un programa que pone en juego toda nuestra habilidad, obligándonos a ajustar en todo momento cada movimiento y a descubrir en cada pantalla la única ruta posible.

Llegar al final del juego exigirá muchas horas y una gran dosis de paciencia. Pero como recompensa nos quedará la satisfacción de saber que después de acompañar a Monty en su última batalla, no hay programa que se nos resista.

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6



¿NO PUEDES P



RANA-RAMA

La historia de un mago convertido en rana. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva su apariencia humana. La prestigiosa revista *Micromanía* ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que necesitas para pasarlo de miedo.



EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas del Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... EXPRESS RAIDER lo tiene todo.

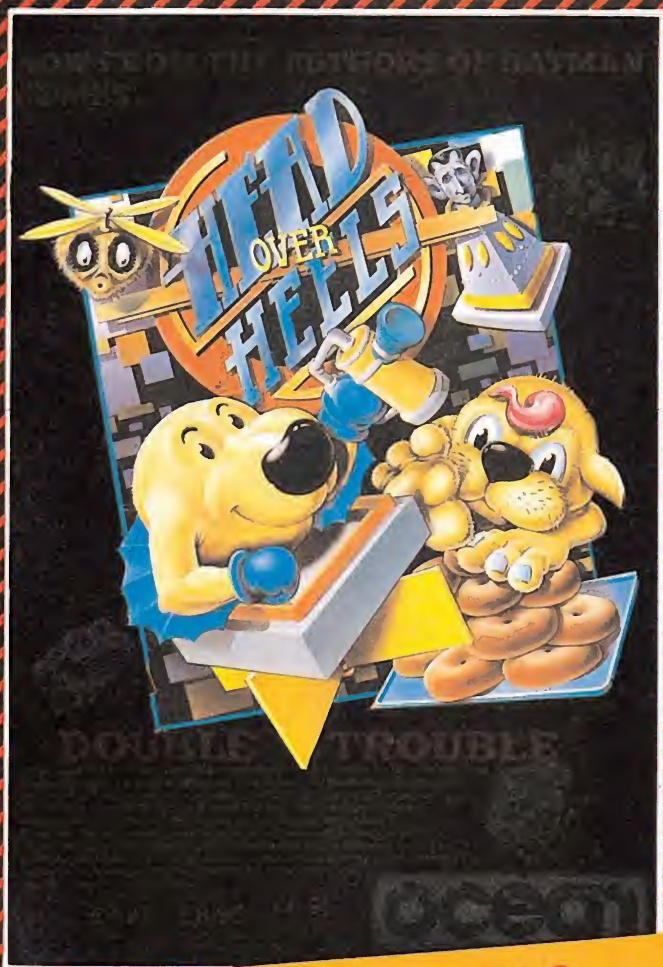
... O TE PERDERIAS LOS MEJORES JUE



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. Núñez Morgado, 11 - 28036 MADRID. Télef. (91) 314 18 04.
Delegación Barcelona. Viladomat, 114. Télef. (93) 253 55 60.

PERDERTELOS !!



HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.



SABOTEUR II

La continuación de uno de los programas de mayor éxito de todos los tiempos. La hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Sólo ella y tú podéis evitarlo!!

JUEGOS DEL MOMENTO

*Ser original
te cuesta
muy poco*

875 ptas.

* DISCO AMSTRAD 2.250 PTAS.

POR **2990** pts+IVA

10 Estupendos programas Originales + 1 JOYSTIK de Regalo

La Mejor Calidad al mejor precio ¡Consíguelo!



DE VENTA EN LOS MEJORES COMERCIOS DEL SECTOR Programas e instrucciones en Castellano

IDEALOGIC SA

Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Télex: 54554 DLGC
Teléfonos 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

Versiones ZX
COMMODORE
AMSTRAD

REPARAMOS TODOS LOS SPECTRUM (Absolutamente todos)

Si tienes algún problema con tu Spectrum, sea del modelo que sea, tráelo a HISSA. ¡Se acabó el problema!

En HISSA reparamos ordenadores Spectrum desde que se vendió el primero en España. Nadie tiene nuestra experiencia. ¿Cuál es tu Spectrum? 16, 48, 128... Plus+2... Invesplus... No te compliques. Nosotros te lo reparamos. Tenemos, como siempre, los repuestos originales y la mano de obra más especializada. En HISSA... reparar BIEN es lo nuestro.



- | | | | |
|---|---|---|---|
| C/ París, 211, 5.ºB
Tels (93) 237 08 24/237 09 45
08008 BARCELONA | C/ Ramón y Cajal, 20, 1.º Izqda
Tel (91) 28 96 28
15006 LA CORUÑA | C/ Gral Elorza, 63, 1.ºB
Tel (985) 21 88 95
34004 OVIEDO | C/ Gamazo, 12, 2.º
Tel (983) 30 52 28
47004 VALLADOLID |
| C/ Gordoniz, 44, 4.º Dcha Dpcha 5.º
Tel (94) 431 91 20
48009 BILBAO | C/ San Sotero, 3
Tel (91) 754 31 97/754 32 34
28037 MADRID | C/ General Riera, 44, 1.ºK
Tel (971) 20 87 96 Edificio Ponent
PALMA DE MALLORCA | Travesía de Vigo, 21 Entresuelo A
Tel (986) 37 78 87
36006 VIGO |
| C/ Huelva, 2, 1.º Dcha
Tel (956) 33 04 71
JEREZ DE LA FRONTERA | C/ Alameda de Colón, 36, 3.º, 1.º bis
Tel (952) 21 93 20
MALAGA | C/ Hermanos del Río Rodríguez, 7 bis
Tel (954) 36 17 08
41009 SEVILLA | C/ Pintor Teodoro Doublang, 51
Tel (945) 23 00 26
01008 VITORIA |
| Pº de Ronda, 82, 1.ºE
Tel (958) 26 15 95
18006 GRANADA | C/ Cartagena, 2, Entresuelo A
Tel (968) 21 18 21
30002 MURCIA | Avda. de la Constitución, 117 Bajo
Tel (96) 366 74 43
46009 VALENCIA | C/ Atores, 4, 5.ºD
Tel (976) 22 47 09
50003 ZARAGOZA |

ATAQUE A COMMODORE

ARMY MOVES

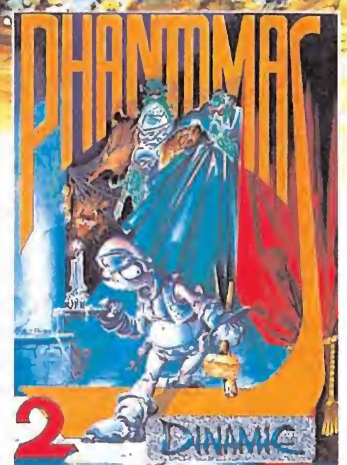
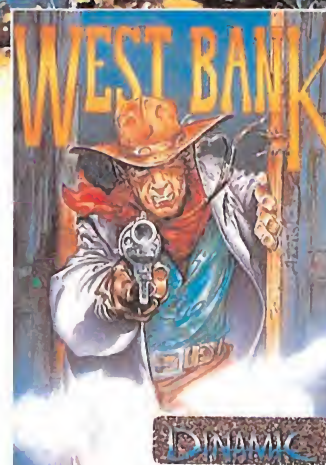
875

PTS. • PTS. • PTS. • PTS.

DINAMIC se lanza al ataque de COMMODORE con la fuerza de 3 programas increíbles:

- **ARMY MOVES:** Han sido necesarias 2 cargas para encerrar este Mega-Arcade.
- **WEST BANK:** Listo para desenfundar tu Joystick.
- **PHANTOMAS II:** Una inmensa caja de sorpresas que incita tu curiosidad.

DINAMIC





P ROGRAMACION DEL 8088/8086



Robert Erskine
Anaya
117 págs.

Este libro pertenece a la colección de micromanuales de Anaya, que son una especie de guía abreviada y totalmente práctica destinada a hacer más comprensibles distintas áreas del mundo del ordenador y en especial complicados

programas de extensos manuales. Éste, en concreto, trata de adentrarnos en el mundo de la programación de los microprocesadores 8088 y 8086 de Intel. Universalmente conocidos, por ser éstos los que incorporan la totalidad de ordenadores IBM PC y compatibles. El libro nos introduce de

una forma muy clara en todo lo que son los conceptos básicos de dichos procesadores, dando un repaso a cada una de las instrucciones y al modo en que trabajan éstas. También se tratan, entre otros, temas tan interesantes para el programador, como la organización de la memoria, los modos de direccionamiento, las interrupciones, las operaciones con la pila y los puertos de entrada y salida.

C OBOL



Tomás Hurtado Merelo
Paraninfo

«El espíritu que me ha animado y dirigido constantemente durante la redacción de este libro ha sido el de proporcionar al lector que se inicia en el estudio del lenguaje, una obra que combine equilibradamente las necesidades de un manual de

referencia y los de un libro de texto maximizando las ventajas de ambos y minimizando sus desventajas.»

Las palabras del autor de esta obra no pueden ser más descriptivas, un manual de instrucciones cuya primera versión se realizó en 1976, en el que se tratan una a una la totalidad de las instrucciones de este lenguaje de una forma ordenada y comenzando por

los niveles de mayor sencillez para llegar a los de elevada complejidad. Sin embargo, el que quiera aprender Cobol con este libro, habrá de comprar el texto dedicado a ejercicios y programas que por separado comercializa la misma editorial, y sin el cual no podremos experimentar el resultado de tanta instrucción ni su aplicación a los problemas de programación.

D ESENSAMBLADO DE LA ROM Y MAPA DE MEMORIA



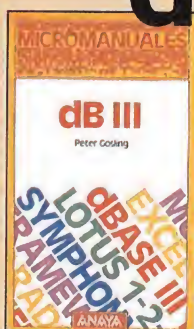
Don Thomasson
Anaya
256 págs.

Cualquier programador de ordenadores domésticos necesita conocer antes de ponerse a crear un programa las direcciones de las rutinas más importantes de la ROM, ya que éstas le permitirán ahorrar una considerable cantidad de

memoria al estar residentes en el ordenador. El libro dispone de dos índices, uno de temas y otro alfabético, con el fin de facilitarnos la búsqueda de la rutina deseada. Cada una de ellas está detallada por secciones conteniendo la información necesaria para su posterior utilización, la dirección donde se encuentra y una amplia información

de los registros que son necesarios para su utilización. Al final encontraremos un programa muy práctico que nos permite la exploración del sistema operativo y del intérprete basic y con el cual podemos realizar también volcados hexadecimales o en forma de códigos ASCII, tanto en impresora como en pantalla.

d B III



Peter Gosling
Anaya
131 págs.

Este título pretende ser una guía de consulta ágil y rápida donde el usuario puede conocer a grandes rasgos cuáles son las características de esta

popular base de datos. **DBase III** cumple este objetivo acercando el tema a los usuarios que deseen conocer más detalles antes de adquirir este programa y sustituyendo, en parte, al complejo manual que acompaña al paquete. En los nueve capítulos de

que consta el libro, además del sencillo análisis de las órdenes y posibilidades de dBase III, se incluyen en el último capítulo una selección de programas escritos en el lenguaje de dBase III para que a modo de ejemplo les permita aprovechar al máximo la posibilidad de adaptar el programa a sus necesidades concretas.

TAI-PAN



Del mismo autor de SHOGUN, James Clavell, llega TAI-PAN, un extraordinario juego de acción con unos gráficos sorprendentes. TAI-PAN es la emocionante aventura de un hombre y una isla. Conviér-



tete en Dirk Struan, un pirata que consiguió riquezas más allá de la imaginación. Entra en un mundo de leyendas, conspiraciones, guerras y ambiciones..., en el mundo de TAI-PAN.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE, C/. NUÑEZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA, C/. VILADOMAT, 114 - TEL. FF. (93) 253 55 60.

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE 64

RANARAMA

1. Con el programa funcionando, efectuar un RESET.

2. Introducir los siguientes pokes:

— Energía limitada:

Poke 33969,165

Poke 37113,165

— R-a-n-a-r-a-m-a ya ordenado:

Poke 38118,44

Poke 38123,44

3. Arrancar de nuevo el programa mediante:

Poke 40960,176:SYS32768

SPECTRUM

Inmunidad. Formación completa

Poke: 44586,62

44587,00

44588,00

Un solo disparo por vida

Poke: 45272,62

45273,0

45274,0

Sólo un «split»

Poke: 45272,62

45273,11

45274,0

Sin «split»

Poke: 38234,62

38235,0

38236,0

Formación 3

Sin «split»

Inmunidad excepto en el ataque a las bases numeradas, que en este caso aparecen siempre con el número 4

Amador Merchán Ribera
Madrid



38222,201 inmunidad
37799,127 vidas infinitas

Poke 44800,N
N (sonido distinto)

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

Poke: 38205,62

38206,10

38207,0

38208,0

inmunidad

Poke: 44504,62

44505,09

44506,00

Para superar los primeros enemigos móviles fácilmente, vete arriba y en el momento que aparezcan tira hacia abajo al mismo tiempo que ellos. Haciendo esto conseguirás que algunos enemigos no te ataquen desde abajo.

Jordi Navarro Subirana
Barcelona

COMMODORE

GALIVAN

Reset poke: 30602,234

30603,234

vidas infinitas

30604,234

SYS 12288

Javier Sánchez Franses
Sevilla



COMMODORE

PIPELINE

Reset poke: 33490,234

33491,234

33492,234

vidas infinitas

SYS 2061

Javier Sánchez Franses
Sevilla

MSX

JACK THE NIPPER

Si tu misión es terminarlo, sin tener que hacer más de una travesura deberás de hacer lo siguiente:

Coge la bocina y dirígete a la comisaría. Allí encontrarás un gato y a dos policías que se mueven sin parar. Cuando veas que se han apartado, pega 2 ó 3 bocinazos al gato, éste se subirá al techo, con lo que tu marcador de travesuras aumentará. Entonces, vendrán los guardias a por ti. Sal de la comisaría y repite la misma operación una y otra vez hasta que sea necesario.

Fernando Jiménez Delgado
Madrid

SPECTRUM

AGENT NARANJA

Poke 35302,N

N número de vidas 0-255

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

AGENT X

Poke 26099,0

vidas infinitas

XEVIOUS

Poke 53592,N

N (número de vidas)

No dispara bombas

Quita enemigos

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

SKRAMBLE

Reset poke: 8609,234

8610,234

8611,234

vidas infinitas

SYS 32000

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

AMBUSH

Reset poke: 19138,234

muchas vidas

19139,234

SYS 16384 para comenzar otra vez

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

WAR

Poke 38394,0
Vidas infinitas
Poke 37033,0
Vidas infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

LIGHT-FORCE

Poke 40725,0
Vidas infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

DONKEY KONG

Poke 31709,N
N (número de vidas)

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

EAGLES NEXT

Poke 41136,0
Energía infinita
Poke 36640,0
Disparos infinitos
Poke 40512,0
Llaves infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

GHOSTS'N GOBLINS

Poke 35140,8
Coraza

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

SOCKWAY RIDER

Poke 52333,N
Poke 50691,0
Poke 50692,0
(Teclear los tres y vidas infinitas)

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

EL HADA

Reset poke: 2586,n
n = n.º de vidas

poke: 2831,234
2832,234
2833,234
vidas infinitas

poke: 7978,234
7979,234
7980,234

SYS 2304

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

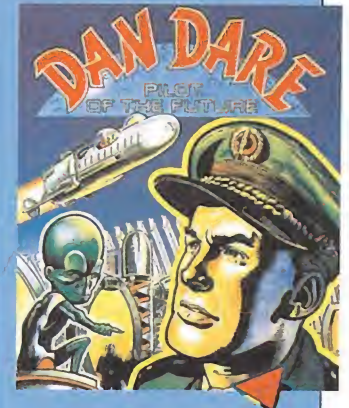
HERO OF THE GOLDEN TALISMAN

Reset poke: 13458,234
13459,234
13460,234
energía infinita

SYS 8192

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM



DAN DARE

Poke 36168,175
Vidas
Poke 45954,104

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

SCUBA-DIVE

Reset poke: 3584,234
3585,234
3586,234
vidas infinitas

SYS 9984

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

BIGMAC

Reset poke: 18357,234
18358,234
18359,234
vidas infinitas

Reset poke: 19521,234
19522,234
19523,234
aire y bonus infinitos

SYS 19072 para volver a empezar

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

MOVIE

Poke 64905,41
Poke 64906,248
Vidas infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

MSX



Pantalla I

Para poder matar a los karatekas sin que te rocen las balas, tendrás que subierte a la escalera más próxima con la tecla de disparo (vale para todas las pantallas).

Si hay demasiada gente arriba y no te dejan sitio, subete a la escalera y colócate en el último peldaño. Aprieta la tecla de disparo y así no te darán las balas, pero cuidado con los karatekas, ya que esto sólo vale para los que no saltan, e igualmente puedes utilizarlo para todas las pantallas.

Si vas en el camión y no llevas el lanzallamas, ponte delante de él y avanza todo

lo que puedas. Pulsando el botón de disparo, los karatekas no saltarán.

Pantalla III

En la escalera grande del hangar, quédate en medio y mueve el joystick para el lado que prefieras, con lo que el muñeco saltará para el lado que hayas elegido.

Pantalla IV

Al coger las granadas, si estás en el tejado salta y dispara una granada. Explotará, y de este modo podrás matar a todas las que estén alrededor, y en la primera planta del edificio.

Rafael González Felipe
Madrid

**RAMÓN
RODRÍGUEZ**

Poke 55323,n
n = número de vidas (máximo 255)

AVENGER

Poke 50454,201
Poke 50480,201
Vidas infinitas
Poke 54046,0
Sulikenes infinitos

**MISTERIO
DEL NILO**

Poke 43933,0
Balas infinitas
Poke 43995,0
Bombas infinitas

DAN DARE

Poke 47722,201
Energía infinita

FIST II

Poke 27061,0
Vidas infinitas

DUSTIN

Poke 52091,0
La energía no decrementa

COP OUT

Poke 35370,0
Vidas infinitas
Poke 32817,n
n = número de vidas

**LEGEND
OF KAGE**

Poke 37065,0
Vidas infinitas
Poke 30148,0
Poke 30149,0

NÉMESIS

Poke 52144,0
Poke 52145,0
Poke 52146,0
(Teclear los tres pokes juntos y vidas infinitas)
Poke 65000,201 = Inmune
Poke 52155,0
Poke 52156,0
Poke 52157,0
(Teclear los tres pokes juntos y vidas infinitas para los dos jugadores)
*Gabriel Villalba
Antonio Pérez*

PAPERBOY

Poke 48023,201
Indestructible

DAN DARE

Poke 47722,201
Energía infinita

EQUINOX

Poke 50782,201
Poke 51134,201
Poke 33992,201
Facilita el juego

PHANTOMAS II

Poke 27710,201
Quita rayos
Poke 28053,201
Quita bichos del suelo
Poke 26781,201
Flechas
Poke 25095,201
Quita bichos

MANTRONIX

Poke 45971,n
n = número de vidas (máximo 255)

JACK THE NIPPER

Poke 44325,n
n = número de vidas
Poke 43522,0
Vidas infinitas

COBRA

Poke 43647,225

DANDY

Para el jugador uno
Poke 40825,255
Poke 40826,255
Energía infinita
Para el jugador dos
Poke 40831,255
Poke 40832,255
Energía infinita

LIGHTFORCE

Poke 39774,n
n = número de vidas

SPACE HARRIER

Poke 41499,n
n = número de vidas

ROLLER COASTER

Poke 36594,0
Poke 36595,0
Poke 36596,0
Vidas infinitas

BREAKTHRU

Poke 47372,0
Vidas infinitas
47227,n
n = número de vidas

1942

Poke 47007,255
Vidas infinitas

1942

STARQUAKE

Poke 55094,0
Poke 55095,0
Poke 55096,0
Acceso autorizado

PUSH OFF

Poke 26862,167:27136,0
Vidas infinitas

DIGGER DAM

Poke 25599,0
Poke 26363,0
Vidas infinitas

**HORACIO
ESQUIADOR**

Poke 29009,0
Quita el tráfico

MUTANT MONTY

Poke 54933,0
Vidas infinitas

CAVERN FIGHTER

Poke 31683,0
Poke 31684,0
Vidas infinitas

BLACK HAWK

Poke 34695,183
Vidas infinitas
*Antonio y Gabriel Villalba.
Madrid*



GIANT'S REVENGE

Poke 24504,0
Vidas infinitas

MISSION IMPOSIBLE

Poke 36827,201
Elimina robots

ZYTHUM

Poke 54789,0
Vidas infinitas
Poke 51274,0
Infinitas bombas

*Santiago Cholbi.
Barcelona*

TRAILBLAZER

Pokes: 30822,n
N = n.º vidas
32741,62
32742,n
32743,0
Tiempo infinito
(n = 0)

*Amador Merchán Ribera
Madrid*

GHOSTS'N GOBLINS

Os mando unos trucos y pokes para todos los adictos a este programa:

Poke: 35127,0
35128,0
35129,0
35130,0

Estos pokes permiten que si os toca un enemigo y os deja en calzoncillos, al volver el suelo se repone la armadura.

El truco es que si en la 2.ª fase estás repleto de bichos voladores y no te dejan tranquilo, tienes que irte todo lo que puedas hacia la izquierda y verás cómo los monstruos desaparecen. Pero si lo que no consigues es saltar a la plataforma móvil que lleva a las casas, saltad del centro —uno o dos pasos hacia adelante de la plataforma de arriba— y enseguida, saltad una vez que toquéis la plataforma móvil.

*Ramón López Masso
Palma de Mallorca*

CAVELON

Poke 47250,0
Vidas infinitas
Poke 47713,0
Cruces infinitos

A DAY ON LIFE

Poke 45525,0
Vidas infinitas

1994

Poke 40315,0
Vidas infinitas

ARABIAN NIGHTS

Poke 57838,0
Vidas infinitas

JET PAC

Poke 25018,0
Vidas infinitas

PSSST

Poke 24986,0
Vidas infinitas

SPIKY HAROLD

Poke 34813,0
Vidas infinitas
Poke 34808,24
Inmune



COOKIE

Poke 28698,0
Vidas infinitas

DEATH CHASE

Poke 26263,201
Inmunidad
Poke 26069,57
Vidas infinitas

MR WIMPI

Poke 33693,0
Poke 45626,0
Vidas infinitas

GILLIGAN'S GOLD

Poke 52881,0
Poke 52882,0
Poke 52883,0
Vidas infinitas

SHUTTLE SHOCK

Poke 27436,0
Vidas infinitas

BIGGLES

Poke 57786,0
Energía infinita

KYREL

Poke 35392,0
Vidas infinitas
Poke 41063,0
Tiempo

FLAK

Poke 57132,0
Vidas infinitas

911 TS

Poke 60867,0
Poke 60868,0
Poke 60869,0
Poke 60889,0
Poke 60890,0
Poke 60891,0
Evita choques
Poke 60579,0
Poke 60580,0
Poke 60581,0
Tiempo

ROLLER COASTER

36500,201
38390,201
38335,201 inmunidad
36056,195
36868,1



NODES OF YESOD

Poke 34509,120
Número de vidas máximo

UNDERWURLDE

Poke 36981,120
Número de vidas

MOON ALERT

Poke 42404,99
Número de vidas

JACK AND BEANSTALK

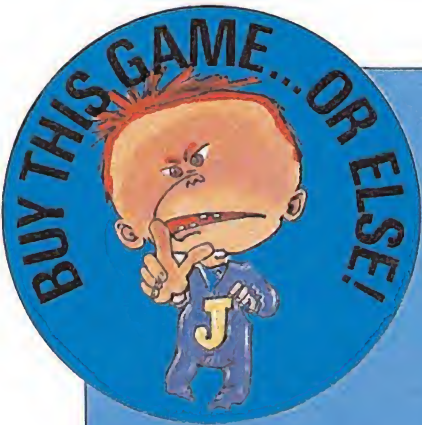
Poke 56103,99
Número de vidas

POGO

Poke 51550,9
Número de vidas
Poke 44259,4
Vidas infinitas

EVERYONE'S A WALLY

Poke 58155,201
Energía



JACK THE NIPPER

Poke 38966,201
Inmunidad

MONTY MOLE

Poke 38004,0
Vidas infinitas

PAPERBOY

Poke 50579,0
Poke 50580,0
Vidas infinitas

DILITHIUM LIFT

Poke 30551,100
Número de vidas
Poke 31230,0
Vidas infinitas

TUTANKHAMUN

Poke 27279,100
Número de vidas

SKIMO EDDIE

Poke 24686,24
Poke 24687,76
Vidas infinitas

**TÚNELES
MARCIANOS**

Poke 63155,0
Vidas infinitas

MS. PACMAN

Poke 49769,100
Número de vidas

**TORNADO
LOW LEVEL**

Poke 33131,0
Subida
Poke 33828,0
Fuel
Poke 35006,0
Vidas infinitas
Poke 33807,0
Tiempo

ALIEN 8

Poke 51736,0
Vidas infinitas
Poke 45735,201
Inmunidad

TREASURE ISLAND

Poke 59669,0
Poke 60127,0
Poke 61143,0
Poke 61282,0
Vidas infinitas

ANTIRIAD

Poke 54528,24
vidas infinitas
*Gabriel Villalba
Antonio Pérez*



HERBERT'S

Poke 39688,201
Vidas infinitas

GYROSCOPE

Poke 53887,201
Inmunidad

COMMANDO

Poke 60699,64
Metralleta infinita

NOMAD

Poke 40785,255
Vidas infinitas

HIPERACTION

Poke 43481,24
Inmunidad

**FLIGHTING
WARRIOR**

Poke 60991,0
Vidas infinitas

CRITICAL MASS

Poke 54214,201
Elimina obstáculos

GREEN BERET

Poke 49747,201
Poke 46195,201
Juego fácil

GHOSTS'N GOBLINS

Poke 36057,0
Poke 36058,0
Poke 36059,0
Poke 36060,0
Vidas infinitas

PENTAGRAM

Poke 49917,0
Vidas infinitas

**LAS TRES LUCES
DE GLAURUNG**

Poke 58682,0
Inmune a todo excepto fue-
go y pompas de lava

MOVIE

Poke 64905,41
Poke 64906,248
Vidas infinitas

POPEYE

Poke 26095,n
n = número de corazones
que hay que coger para aca-
bar el juego.

SIR LANCELOT

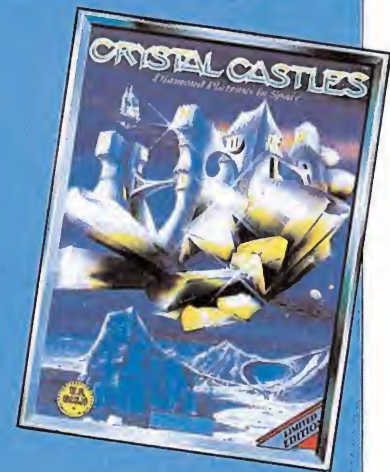
Poke 23892,0
Poke 23893,0
Vidas infinitas
Poke 23894,0
Poke 23698,0
Poke 23704,0
Inmunidad
Poke 23705,0
Rápido

NONAMED

Poke 33144,201

BATMAN

Poke 36797,0
Vidas infinitas
Poke 36934,52
Supersalto
Poke 39915,0
Inmune a los enemigos



CRYSTAL CASTLES

Poke: 61432, 0
Bolas rápidas. Prime-
ra pantalla más difí-
cil.

*Amador Merchán Ribera
Madrid*

DUN DARACH

Poke 41443,201
Personajes inmóviles
Poke 36935,62
Ganar siempre en el casino

SIR FRED

Poke 46867,201
Vidas infinitas
Poke 26662,0
Espadachín

CHUCKIE EGG

Poke 42576,22
Poke 42577,166
Vidas infinitas

PROFANATION

Poke 45877,201
Elimina bichos

STREET HAWK

Poke 39699,0
Poke 39710,0
Poke 41423,0
Power
Poke 35029,0
Fuel
Poke 35969,0
Hiperpropulsión
Poke 38932,0
Disparo
Poke 37245,0
Temperatura
Poke 38587,0
Freno
Poke 38607,62
Acelerador

ERIC FLOATERS

Poke 33245,0
Vidas infinitas

URIDIUM

Poke 35403,201
Vidas infinitas
Poke 43863,4
Disparo

ROGUE TROOPER

Poke 30924,0
Vidas infinitas
Poke 35091,0
Balas infinitas

GALAXIANS

Poke 54757,0
Vidas infinitas

SHAO LIN'S ROAD

Poke 44838,0
Vidas infinitas



CAULDRON II

Poke 35643,201

DAN DARE

Poke 46885,201
Tiempo infinito

1942

Poke 46646,0
Rizos
Poke 52304,n
(n = número de vidas)

ROCMAN

Poke 37200,0
Vidas infinitas

PINBALL

Poke 31566,0
Bolas infinitas

BANDERA A CUADROS

Poke 53610,0
No te sales de la pista

FULL TROTTLE

Poke 48427,201
No te chocas
Poke 45161,0
No frena si te sales

CHIP FACTORY

Poke 44258,0
Vidas infinitas

VIDEO POOL

Poke 38753,0
Bolas infinitas

ALIEN HIGHWAY

Poke 38412,0
Poke 39407,24
Poke 39408,47
Energía

ZAXXON

Poke 32961,n
n = número de vidas (máximo 99)

STARQUAKE

Poke 25414,n
n = número de vidas (máximo 99)
Poke 40956,201
Desaparecen los enemigos
Poke 41028,v
v = velocidad de los enemigos (máximo 15)

CLIF HANGER

Poke 26515,n
n = número de vidas (máximo 95)

JACK THE NIPPER

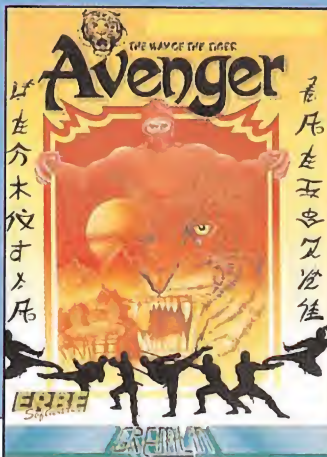
Poke 43516,201
Vidas infinitas

STAINLESS STEEL

Poke 46950,0
Vidas infinitas

AVENGER

Poke 50454,201
Poke 50480,201
Vidas infinitas
Poke 54046,0
Sulikenes infinitos



XEVIOUS

Poke 35287,0
No dispara bombas
Poke 35352,0
Quita enemigos móviles

COSA NOSTRA

Poke 39706,0
Vidas infinitas
Poke 38841,0
Balas infinitas
Poke 39205,n
n = número de balas (máximo 255)
Poke 39200,n
n = número de vidas (máximo 255)

ARMY MOVES

Poke 54603,0
Vidas infinitas
Poke 57367,195
Fuel infinito

URIDIUM

Poke 31307,34
Vidas infinitas
Poke 31331,195
Desaparecen los enemigos
Poke 34902,201
Atraviesa las vallas

DRAGÓN'S LAIR II

Poke 35766,0
Vidas infinitas

ZUB

Poke 37473,201
Desaparecen los enemigos

JAIL BREAK

Poke 53030,n
n = número de vidas (máximo 255)

THE GOONIES

Poke 32078,0
Vidas infinitas
Poke 31916,n
n = número de vidas (máximo 255)

SPECTRUM

BATMAN

Poke 36797,0
Vidas infinitas
Poke 36934,52
Salto
Poke 39915,0
Inmune

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM



GAUNTLET

Para resetear cualquier programa protegido o desprotegido el mejor y más seguro sistema es el siguiente:

Carga normalmente el programa; cuando salga la pantalla de iniciación al juego con dos cables cualquiera conecta en el PORT del usuario las salidas «1» y «3» empezando por la izquierda.

Juntas los cables y separas hasta que salga la pantalla de presentación del

Commodore: seguidamente introduces los pokes y el SYS correspondiente y te cleas RUN, el programa estará listo.

Poke 48621, 96
Poke 49009, 96

SYS 32768

Raúl Sanz Jiménez
Madrid

BREAKTHRU

Poke 6604,234

Poke 6605,234
Poke 6606,234
SYS 12616

CAMELOT WARRIORS

Poke 23730,234
Poke 23731,234
Poke 23732,234
SYS 16384

Raúl Sanz Jiménez
Madrid

COMMODORE

MSX

LIVINGSTONE, SUPONGO

Al caer en un foso que no tiene salida, tendrás que calcular con el búmeran para dar a una palanca que está en la parte de arriba, con lo cual quedará un hueco abierto para que vayas al lugar anterior.

Luis Hidalgo García
Madrid

SPECTRUM

COSA NOSTRA

En la pantalla inicial si subimos un poco y salimos a la pantalla de la izquierda, disparando mataremos con facilidad a los dos personajes que se encuentran en tal pantalla. Cogemos sus municiones y repetiremos la misión hasta que nos cansemos. Al final conseguiremos puntos y municiones sin arriesgar ninguna de nuestras vidas.

Alex Aymerich Azpeitia
San Sebastián

39706,0 vidas infinitas
38841,0 balas infinitas



Al llegar al dragón enemigo de doble cabeza, dirígete hacia una dirección, tocando casi la tierra. Vuela despacio hasta que te adelantes y a partir de ahí empieza a volar muy rápido, persiguiéndole y carbonizándole el trasero.

Jordi Navarro Subirana
Barcelona

SPECTRUM

XEVIOUS

Poke: 53591,62
53592,n

n = n.º vida (0/255)
(original:LD A,#05)

Poke: 55146,62
55147,n
55148,0

Si n = 1, pulsando la tecla de disparo obtendremos disparos y bomba a la vez. Si n = 0, inutilizando la tecla de disparo.

Poke: 55151,62
55152,0
55153,0

Pulsando la tecla de disparo conseguiremos tiro doble más bomba.

Amador Merchán Ribera
Madrid

COMMODORE

GHOSTS'N GOBLINS

Reset poke: 2214,n
n = arma inicial (1-5)
poke: 2203,n
n = fase inicial (1-3)
poke: 2358,234
2359,234
2360,234
vidas infinitas
poke: 2175,n
n = n.º de vidas

SYS 2090

Javier Sánchez Franses
Sevilla

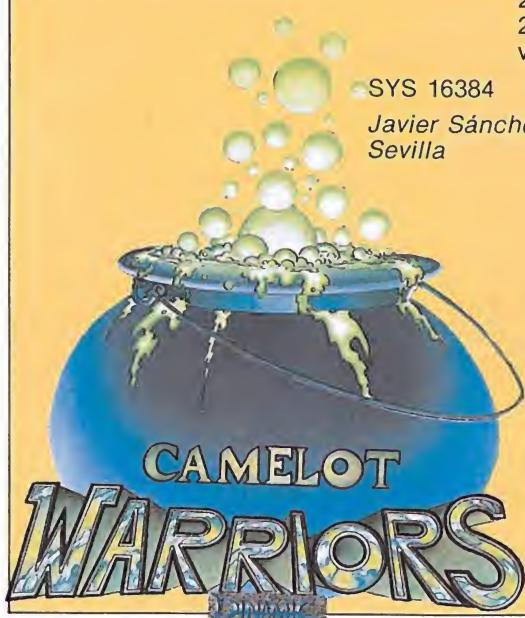
COMMODORE

CAMELOT WARRIORS

Reset poke: 23730,234
23731,234
23732,234
vidas infinitas

SYS 16384

Javier Sánchez Franses
Sevilla



SPECTRUM

ARKANOID

Poke 33702,0
Vidas infinitas
Poke 38540,n
n = número de vidas

SPECTRUM

SGRIZAM

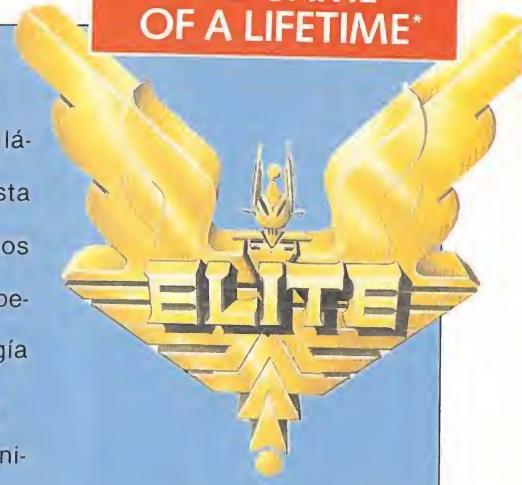
Poke 30996,5
Con sólo un paso
llegas al
siguiente nivel

SPECTRUM

ELITE

46768,0 no se calienta el láser
39555,201 el láser no gasta energía
39591,201 no se dañan los escudos
33270,0 no aumenta temperatura
28822,0 bombas de energía infinita
39959,0 misiles infinitos
56996,254 fue infinito
56417,0 hiperespacio infinito

THE GAME
OF A LIFETIME*



COMMODORE



Reset poke: 18704,n
número de vidas
poke: 19934,234
no flechas en fase 6.^a
Reset poke: 30602,234
30603,234
30604,234
vidas infinitas

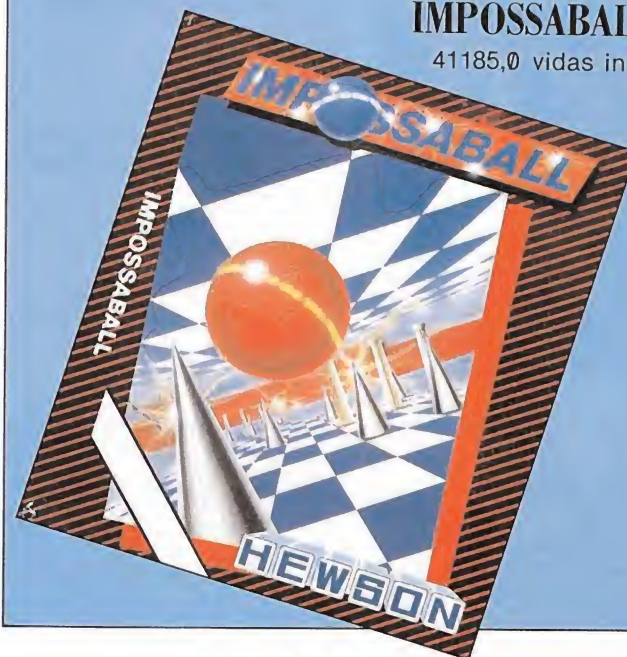
SYS 12288

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

IMPOSSABALL

41185,0 vidas infinitas



COMMODORE

CHILLER

Reset poke: 22957,173
energía infinita
SYS 2188
Javier Sánchez Franses
Sevilla

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS

Reset poke: 40905,234
40906,234
vidas infinitas
Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

THE GOONIES

Poke 32078,0
Vidas infinitas
Poke 31916,n
n = número de vidas
Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

FIST II

Cuando nos enfrentamos a nuestros enemigos por primera vez surgen con mucha energía. Esto se puede solucionar retrocediendo y saliendo de la pantalla hasta que nos encontremos que su energía baja. En los que no se puede hacer (el de la máscara y el encapuchado) sólo se conseguirá si en la misma pantalla hay una escalera, por lo que se

baja y sube hasta que la fuerza disminuya.

Para romper las puertas del «gimnasio» se necesita la patada-salto.

En algunas luchas (contra los que llevan sombrero verde) podemos conseguir salir por el lado por el que sale con un salto, sin necesidad de perder energía en la lucha.

Daniel Escoriza
Barcelona

SPECTRUM

PIPPO

Poke: 41509,0.
Aparecen pastillas continuamente. Para conseguir una puntuación alta basta con permanecer en la misma casilla donde nos «co-

mamos» la primera «píldora».

Poke: 39957,60
39957,60

Empiezas en otra pantalla.

Amador Merchán Ribera
Madrid

SPECTRUM

SPLITTING IMAGES

64590,0 tiempo infinito
54399,167

54422,0
59850,0 vidas infinitas

SPECTRUM

ARKANOID

Poke 34000,127 = Efec. especial
Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

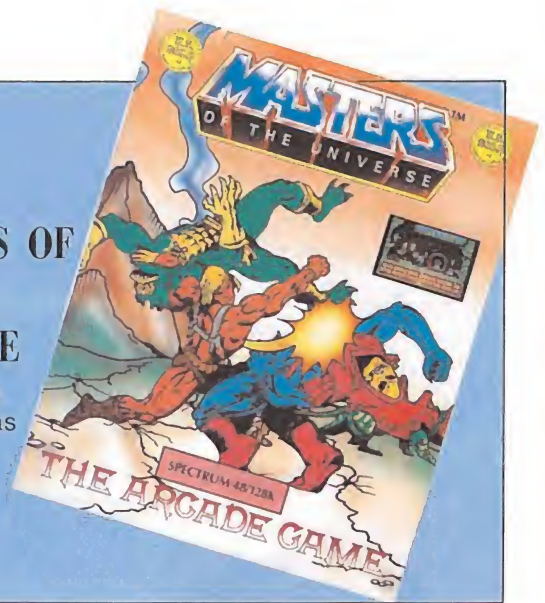
SPEED KING

Para que no te afecten las colisiones con tus contrincantes teclea POKE 43,3: LOAD. Cuando aparezca READY teclea POKE 43,1 e introduce las siguientes líneas:
20 IF F=3 THEN
Poke 35863,234
Poke 35864,234
Poke 35865,234: SYS 34816.
Haz RUN y deja que se cargue el resto del programa.

SPECTRUM

MASTERS OF THE UNIVERSE

Poke 24576,0
Vidas infinitas



SPECTRUM

TURBO SPRIT

Poke 29893,0
Vidas infinitas

SPECTRUM



Poke 31415,n
n = número de vidas (máximo 255)
Poke 31060,0
Vidas infinitas

COMMODORE

EREBUS

Para que podáis acabar este juego hacer un RESET y teclear:
Poke 2379,106
Poke 2380,9
Poke 2391,106
Poke 2392,9 y después para que el juego continúe SYS 12117.

COMMODORE

THE SENTINEL

Con estos pokes tendréis energía infinita. Para ello resetea el programa cuando haya cargado.
POKE 6679,173
POKE 8512,10
Después teclea SYS 16128.

COMMODORE

LIGHT FORCE

Para tener vidas infinitas en este programa, cárgalo y tras hacer un RESET teclea POKE 11547,5 (RETURN) y SYS 6713 (RETURN), el juego comenzará con vidas infinitas.

SPECTRUM

DUSTIN

Poke 52091,0
No decremента la energía

SPECTRUM

BAZOOKA BILL

Poke 41480,0
Poke 41484,0
Vidas infinitas

COMMODORE

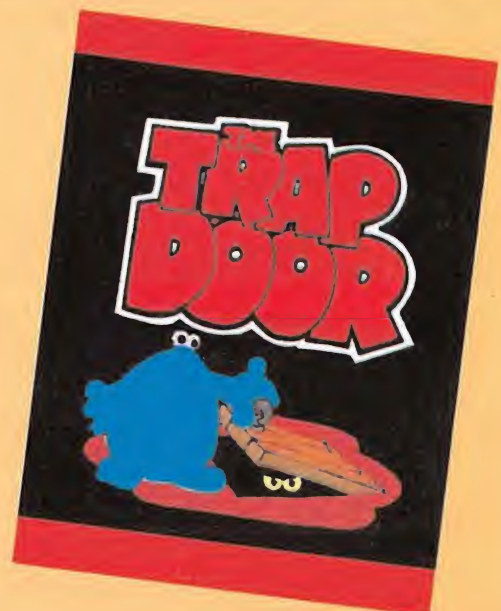
TERRA COGNITA

Carga el programa y haz un RESET, teclea POKE 26703,255 seguido por SYS 24576. Os será de gran utilidad, sólo deberéis preocuparos de no chocar con nadie.

TRAPDOOR

Carga el programa normalmente, haz un RESET cuando se termine la carga, y teclea POKE 14914, 96 (RETURN). Teclea SYS 14336 (RETURN) para jugar con tiempo ilimitado.

COMMODORE



TEMESIS

THE WARLOCK

2000 A.D.

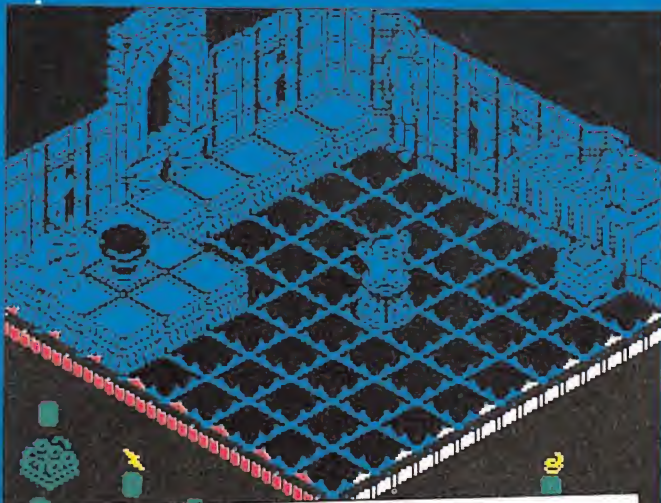


ERBE
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA.
C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

Los recomendados...



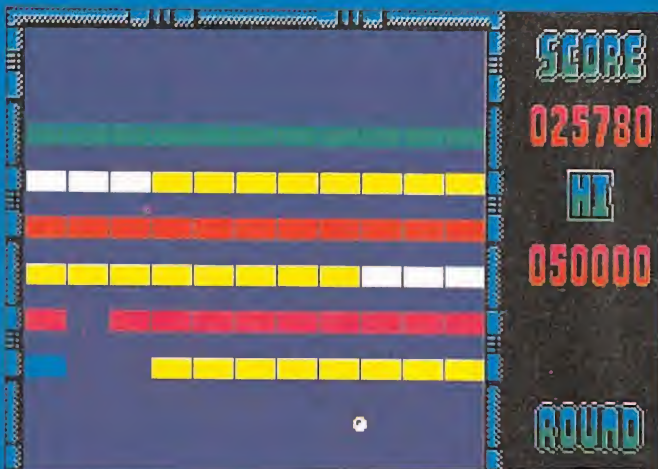
1 HEAD OVER HEELS
OCEAN

Spectrum, Amstrad



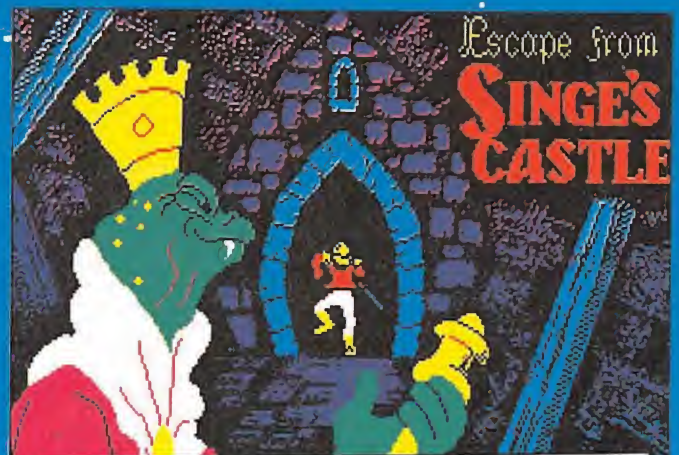
2 ENDURO RACER
ACTIVISION

Spectrum



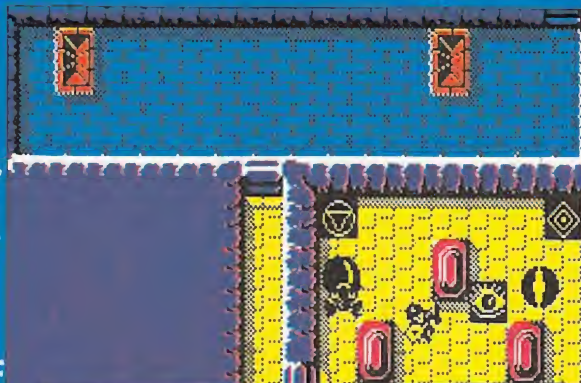
3 ARKANOID
IMAGINE

Spectrum, Amstrad, Commodore



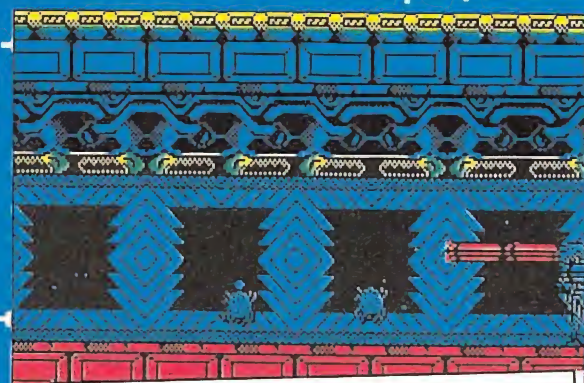
4 DRAGON'S LAIR II
S. PROJECTS

Spectrum, Amstrad, Commodore



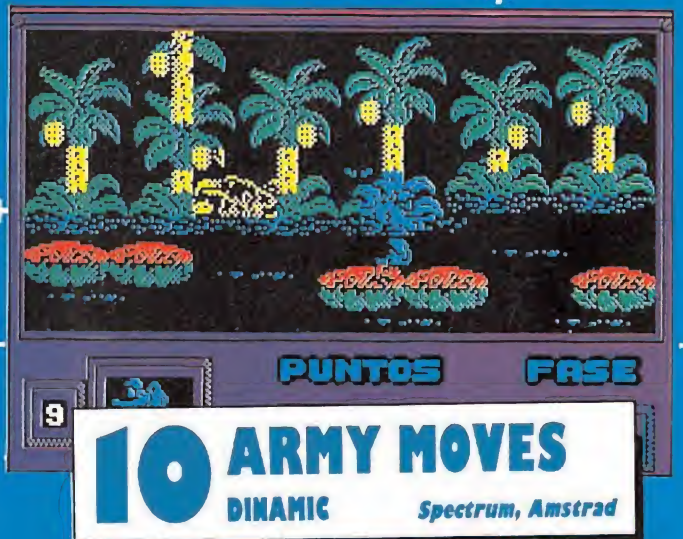
5 RANARAMA
HEWSON C.

Spect., Amstrad, Commodore



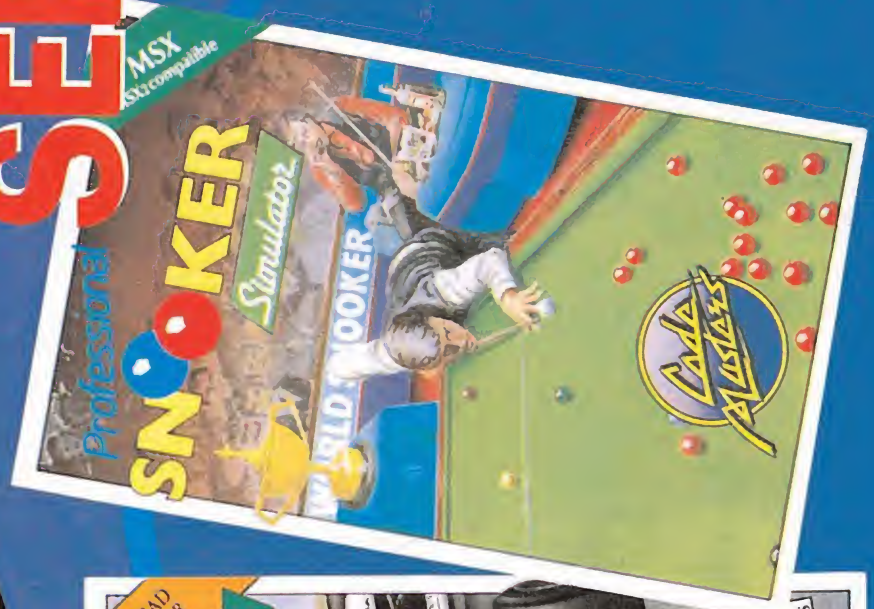
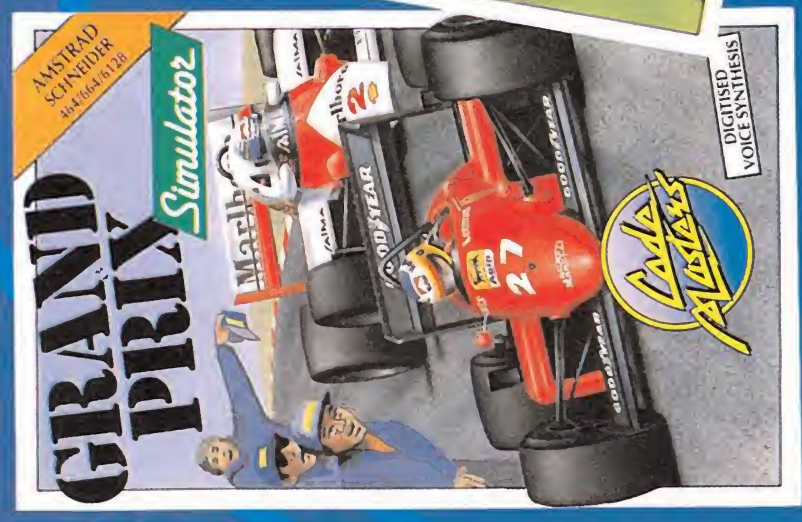
6 SURVIVOR
TOPO

Spectrum, MSX





LLEGA A ESPAÑA DE LA MANO DE SERMA



¡LLEGA LA SERIE MAS ESPERADA! Sólo SERMA podria ofrecerla en España. La mayor variedad de juegos con inmejorables gráficos. Disponibilidad de todo es su precio: sólo 550 ptas. Disfrutar de todo es su precio: Commodore, Amstrad y mejor para Spectrum Commodore, Amstrad y MSX (Compatible MSX II).

Con Codemasters encontrarás aventuras de todo tipo: podrás recorrer con tu bici los más difíciles circuitos de pruebas (BMX SIMULATOR), jugar al billar con los grandes de la velocidad derrotarlos (SNOOKER), disfrutar de la Fórmula 1 enfrentándote a los ases de la Tierra de todo (GRAND PRIX), poder salvar a la Tierra de todo tipo de invasiones (CREATIONS), incluso diseñando tus propios enemigos...

SOLO SERMA Y CODEMASTERS TE LO PODIAN OFRECER. espiar la vida de las famosas y escapar de las iras de sus maridos (MR. ANGRY), entrar en el mismísimo santuario de Drácula (VAMPIRE), rescatar a tu amada, convirtiéndote en un héroe de novela (SUPER ROBIN HOOD), realizar una carrera contra el reloj para evitar la destrucción del planeta (TE).

TERRA COGNITA
 SNOOKER
 GHOST HUNTER
 SUPER ROBIN HOOD
 TRANSMUTER
 WHITE HEAT
 STAR RUNNER
 BRAINACHE
 BMX SIMULATOR

COMMODORE
 VAMPIRE
 BMX SIMULATOR
 TERRA COGNITA
 RED MAX
 CREATIONS
 MR ANGRY
 ARMOURDILLO

AMSTRAD

VAMPIRE
 TERRA COGNITA
 SNOOKER
 GHOST HUNTER
 SUPER ROBIN HOOD
 GRAND PRIX
 BMX SIMULATOR

MSX

VAMPIRE
 BMX SIMULATOR
 SNOOKER

**¿POR QUE VAS
 A PAGAR MAS?**

550 ptas.
 incluido IVA

MSX
 MSX compatible



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A
KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28023 MADRID.

TITULO:..... SISTEMA:.....
 NOMBRE Y APELLIDOS
 DIRECCION:..... COD. POSTAL
 POBLACION:..... PROVINCIA:.....
 FORMA DE PAGO: POR TAI OMI BANCARIO TRANSFERENCIA



La nave «Amanecer de Markon» está en peligro. Una raza de seres extraterrestres, los martianoids, ha conseguido abordarla e invadir el procesador central de la computadora que gobierna la nave. Tu misión será activar el sistema de protección, pero date prisa, ya casi no queda tiempo...

Spectrum

Martianoids

Ya entrado el tercer milenio, unos años atrás, la nave espacial «Amanecer de Markon» despegó de la tierra para cumplir una misión científica: encontrar formas de vida en el espacio exterior. En la nave no viajaba ningún humano. La única tripulación que partió de nuestro planeta fue un grupo de robots de serie, equipados especialmente para defender el transbordador de un hipotético ataque, así como para reparar cualquier desperfecto que ocasionalmente apareciera en su estructura. El capitán de la nave es una poderosa supercomputadora que, en el momento de partida, contaba con la técnica más avanzada y depurada que se conociera por aquel entonces en la tierra. Su nombre es «El cerebro de Markon». Hoy en día, por supuesto, ya existen máquinas mucho más poderosas y rápidas que ésta, pero esto es otro tema sin importancia.

Tras varios años de vagabundear por el espacio, a través de numerosas galaxias a increíbles distancias de la nuestra, y de visitar un sinfín de planetas e islas desiertas en el universo, se ha producido por fin el tan esperado encuentro. Unos habitantes de las estrellas, como en otros tiempos se les llamaba en nuestro planeta, han aparecido en su camino. El acontecimiento no ha sido tan agradable como se esperaba. El nuevo contacto entre las dos razas no ha supuesto el comienzo de la nueva era para la humanidad, ni siquiera para la ciencia.

En pocas palabras, ha sido un auténtico fracaso.

Los alienígenas han resultado ser una extraña especie hostil. En el primer acercamiento que únicamente tenía pretensiones amistosas, no han respondido con la amabilidad que se esperaba de ellos. Han invadido la nave y se han instalado en el procesador central de la gran computadora que la gobierna. En este momento deben ser las dos de la tarde, hora terrestre, y al parecer los intrusos, que a partir de hoy serán bautizados con el nombre de martianoids, tienen nuestras mismas costumbres. En estos momentos se disponen a devorar cualquier cosa de la que puedan extraer energía, su alimento básico.

Al mismo tiempo, están castigando duramente las vías de comunicación y los sistemas de conexión del cerebro central con su fuente de programas. Si en algún momento la red de información quedase totalmente desconectada, «el cerebro de Markon» perdería el control del transbordador, y éste desaparecería vagando a la deriva en la infinitud del universo. La nave no está preparada para un ataque de esta magnitud pero, por suerte, posee un sistema de emergencia. El único problema es que para activarlo es necesario que la red de información se encuentre en perfecto estado, o que al menos, existan las conexiones con las terminales del dispositivo.

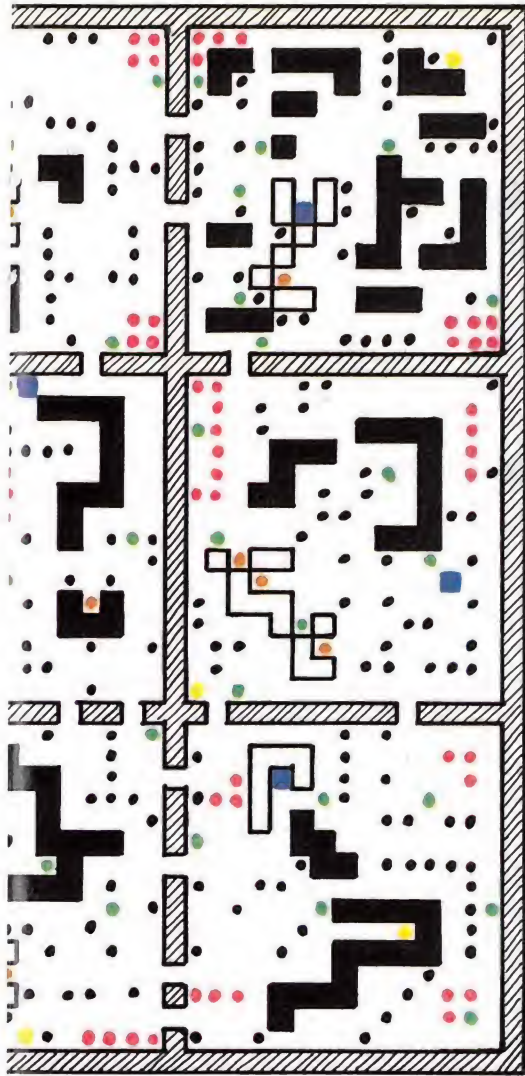
Tu misión será hacer llegar los pro-



gramas a su sitio, y conseguir así que el sistema de defensa quede activado.

La unidad central de proceso

La unidad central de proceso es una gran sala de la nave donde se lleva a cabo toda actividad inteligente. En ella se realizan millones de operaciones al segundo, guiadas por programas destinados a calcular trayectorias y muchas otras cosas más, necesarias para el control de la nave. La sala está dividida en nueve sectores intercomunicados entre sí. Las diferentes zonas están llenas de radiofaros que sirven para guiar a los programas y ayudarlos a llegar a su destino. Éstos deben estar situados en unas posiciones determinadas, de tal manera que sólo funcionarán si se encuentran situados encima de una conexión energética. Hay habitaciones y están todavía sin conectar. Aparte de esto, hay tubos de ventilación que sirven para mantener la temperatura y evi-



- Emisor de programas
- Radiofaros
- Radiofaros repuesto
- Pilas
- Tubos de ventilación
- Receptores de programas

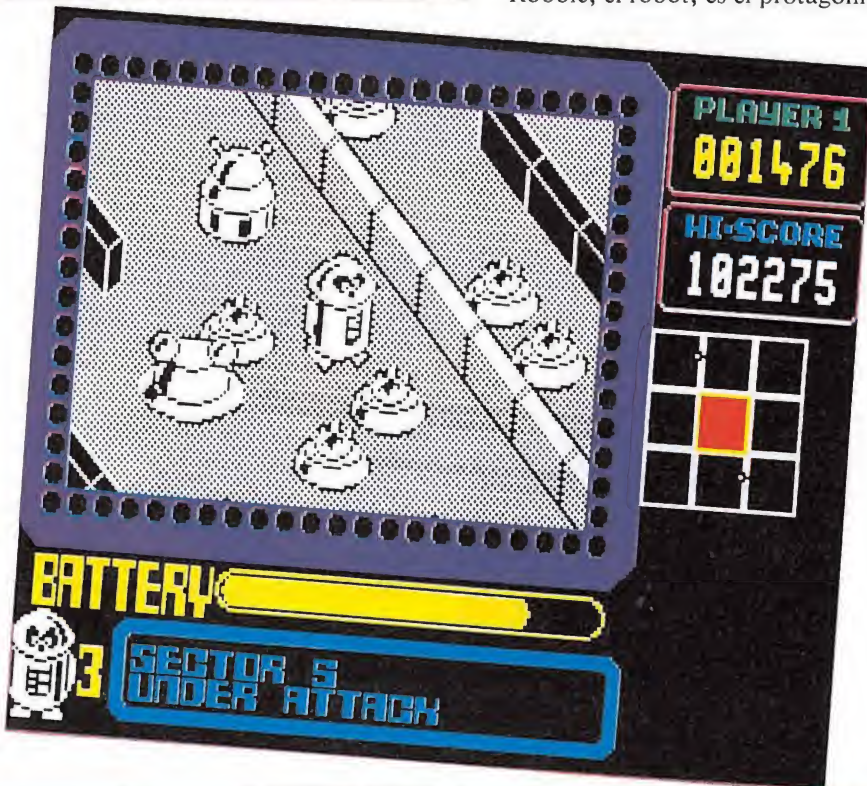
tar que el procesador se recaliente. Si por un descuido algún programa entrase por uno de ellos sería destruido automáticamente. Procura evitarlo. Hay también pilas de recambio para proporcionar repuesto de energía a tu robot. Por último, hay también paredes que no pueden ser destruidas por el enemigo. No obstante, hay un tipo de paredes que sí pueden ser destruidas por ti si en algún momento te hiciese falta. Éstas son las negras. Además de todo esto existe en cada sector una fuente emisora de programas y una fuente receptora. Esta última contiene el dispositivo de emergencia, por tanto las zonas pueden ser activadas individualmente.

El robot y sus armas

Robbie, el robot, es el protagonis-



ta de este juego. Tú debes controlarlo para que la misión sea un éxito. Todo depende de ti. Las funciones de este robot consisten en reparar los desperfectos de la nave. Para esto cuenta con un depósito en el que puede almacenar hasta cuatro radiofaros de repuesto. Un radar que utiliza para localizar programas extraviados. Un transmisor a través del cual recibe los mensajes del ordenador sobre la situación de la nave y por último, dos tipos de armas. La primera de ellas es sencillamente un spray de ácido que te sirve para eliminar molestos alienígenas. Y el segundo es un ar-



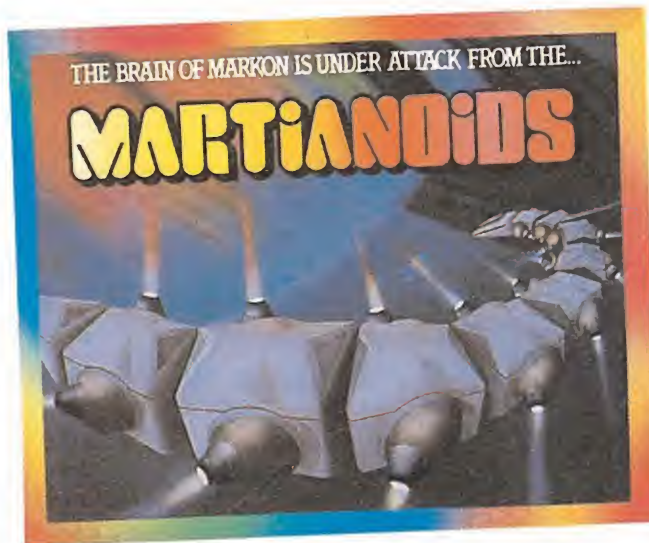
ma mucho más potente, pero que consume mucha energía. Principalmente se usa para destruir paredes o radiofaros inútiles que sólo interrumpen el camino de los programas.

Los martianoids

Los martianoids son los extraterrestres. Son peligrosos y si se acercan a ti absorberán parte de tu energía. Aléjate de ellos o líquidalos con tu arma. Los hay de varios tipos, algunos más peligrosos que otros, y van apareciendo a medida que avanza el juego y vas activando las zonas. Los que aparecen al principio son bastante torpes e inofensivos, tienen poca inteligencia y no detectan tu presencia más que cuando chocan contigo. A partir de que activas la primera zona aparecen los ratones mecánicos, que son más rápidos y capaces de seguir tu rastro. Más tarde aparece ya un tercer tipo de martianoids, que aunque un poco más lento que los anteriores, es también capaz de seguirte la pista y además destruye los radiofaros desconectados que encuentra a su paso.

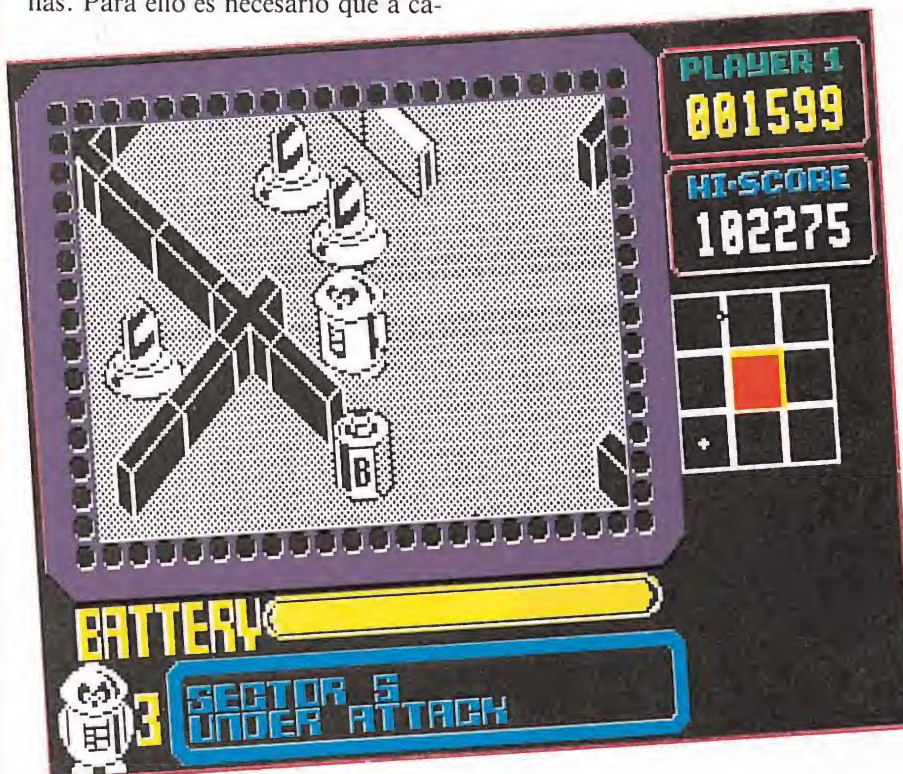
El juego

Tu objetivo es activar las nueve zonas. Para ello es necesario que a ca-



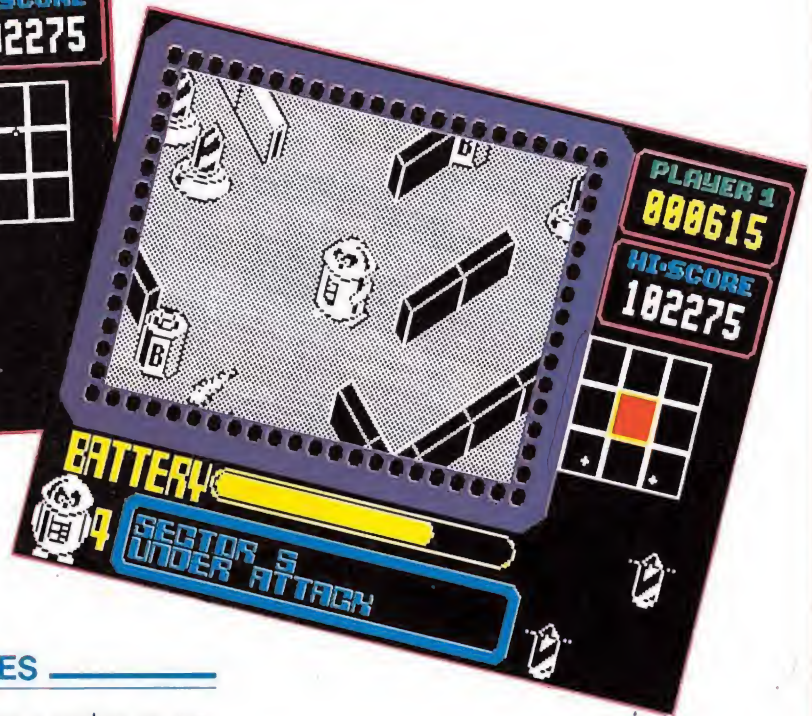
da una de las respectivas unidades de recepción de cada zona llegue un programa emitido por cualquiera de las fuentes. Al mismo tiempo, debes evitar que las zonas sean destruidas. Una zona queda inhabilitada cuando tras varios ataques sobre la misma hayan sido destruidos todos los radiofaros de esa zona. Para evitar esto, en tu radar se indica la zona que está siendo atacada en cada momento, apareciendo ésta parpadeando en rojo y amarillo. Cada vez que un sector esté siendo atacado deberás ir allí y reponer unos cuantos radiofaros cuan-

do acabe el ataque, para evitar que acaben con ella. Si una zona es destruida quedará roja para siempre en el radar. Además, sobre ella no podrás reponer radiofaros. Por otra parte, si un sector es activado, aparecerá en blanco en el radar. En cuanto un programa llega a su destino en una zona, no debes preocuparte más por ella. Resistirá los ataques por sí sola. Una vez que actives todas las zonas habrás pasado la primera fase y volverás a empezar. Cada vez que acabes una fase recibirás dos robots extra hasta un máximo de nueve.



La forma de guiar a los programas

Desde el momento en que los programas son emitidos, vagan sin rumbo fijo por las zonas, cambiando su dirección cada vez que chocan con un radiofaro, una pared, o cualquier otro objeto que se interponga en su camino. Si chocan con un radiofaro o con una pared, girarán 90 grados. Si chocan contigo o con algún alienígena girarán 180 y volverán por donde venían. Teniendo en cuenta esto, es fácil prepararles el camino para que tuerzan según nos convenga. Para ello puedes, o bien reponer los radiofaros estropeados, o sencillamente utilizar los de repuesto sin activar, puesto que al chocar con éstos también tuercen 90 grados. Por último, debes intentar que los programas no se cuelen por los tubos de ventilación. Y tampoco deben quedar encerrados entre cuatro objetos, pues se destruirán.



CARGADOR DE POKES

El cargador de pokes te será muy útil para resolver el juego. En primer lugar, te da la posibilidad de ponerle vidas infinitas, y en segundo lugar, evita que las zonas sean destruidas tras los sucesivos ataques.

El cargador es el listado que viene a continuación y que tendrás que copiar en

tu ordenador y grabar en un cassette mediante la instrucción siguiente: SAVE "MARTIAN" LINE 1.

Para sacar el juego con el cargador de pokes, pon la cinta donde grabes este listado en el cassette y carga este programa. Una vez hecho esto, pon la cinta original y déjalo seguir hasta que se ejecute.

LISTADO SPECTRUM

```
1 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 24576: LOAD ""CODE : PRINT
USR 24576: PRINT AT 0,0: LOAD ""
CODE : POKE 43456,0: POKE 46793,
0: POKE 41771,201: PRINT USR 245
76
```

POKES

```
POKE 43456,0 } Vidas infinitas
POKE 46793,0 }
POKE 41771,201 } Evita la destrucción de las zonas.
```





COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

SPECTRUM

MSX

MULTIFACE TWO 1.6500	LIVINGSTONE SUPONGO. 2.400-D	PHOENIX II-E 6.500	ORBIX 875	COLT 36 875
DISCOLOGY 7.000-D	MARTIANOIDS 875	ARKANOID 875	PAPER BOY 1.200	ARKANOID 875
AUF W. MONTY 875	MARTIANOIDS 2.250D	ACROJET 1.200	PRODIGY 880	AUF W. MONTY 875
AUF W. MONTY 2.250D	MILLION 3 1.750	ARMY MOVES 875	RANARAMA 875	AVENGER 875
ARKANOID 875	MILLION 3 2.750-D	ASTERIX 875	SURVIVOR 875	BATMAN 875
ARKANOID 2.250-D	MGT 995	ACE OF ACES 1.200	SABOTEUR II 875	BINARY LAND 875
ACE OF ACES 1.200	NOSFERATU 875	ANTIRIAD 1.200	SPIRITS 875	CAMELOT WARRIORS 875
ACE OF ACES 2.250-D	NEMESIS 2.000	AUF W. MONTY 875	STAR RIDER II 880	CYBERUN 875
ARMY MOVES 875	PALITRON 875	ARQUIMIDES XXI 875	SAILING 880	COSA NOSTRA 1.400
ARMY MOVES 2.250-D	RANARAMA 875	ALIENS 880	SKY RUNNER 875	COSA NOSTRA 2.400-D
ACRO JET 1.200	RANARAMA 2.250-D	BREAKTHRU 875	SHCOKWAY RIDER 875	DYNAMITE DAN 875
ACRO JET 2.250-D	SABOTEUR II 875	BAZOOKABILL 875	SIGMA 7 875	DESOLATOR 875
ALIENS 880	SABOTEUR II 2.250-D	COMMANDO 875	SHORT CIRCUIT 875	DAMBUSTERS 1.200
BREAKTHRU 875	SPIRITS 875	COLOSSUS CHESS 4 875	SHADOW SKIMMER 875	DONKY KONG 875
BACTRON 995	SPIRITS 2.250-D	COBRA 875	SILENT SERVICE 1.200	FERNANDO MARTIN
BACTRON 2.695-D	SAILING 880	COSA NOSTRA 1.400	SUPER CYCLE 1.450	BASKET 875
BILLY BARRIOBAJERO 995	SIGMA 7 875	DRAGON'S LAIR II 875	SHAOLINS ROAD 875	FUTURE KNIGHT 875
CRAY 5 875	TARZAN 875	DRAGON'S LAIR 875	SUPER SOCCER 875	FLIGHT PATH 737 1.200
CRAY 5 2.250D	TARZAN 2.250-D	DUSTIN 875	SCCOBY DOO 1.200	GAUNTLET 875
COBRA 875	TWO ON TWO 880	DEEP STRIKE 875	THRONE OF FIRE 875	HEAD OVER HEELS 875
COBRA 2.250-D	TENNIS 3D 995	EXPRESS RIDER 855	TARZAN 875	INTERNATIONAL KARATE 995
COSA NOSTRA 1.400	TRIVIAL PURSUIT 3.400	ENDURC RACER 880	TWO ON TWO 880	LAST MISSION 995
COSA NOSTRA 2.400-D	WAR LOCK 875	EXPLORER 880	TOP GUN 875	LIVINGSTONE SUPONGO 1.400
DRAGON'S LAIR 875	WINTER GAMES 875	FIST II 875	TERRA CRESTA 875	LIVINGSTONE SUPONGO 2.400-D
DRAGON'S LAIR 2.250-D	ZOMBI 2.800-D	GOLPE P. CHINA 880	TRIVIAL PURSUIT 3.400	LAS 3 LUCES DE G 875
DRAGON'S LAIR 2 875	50 CC GRAND PRIX 995	GHOSTS'N GOBLINS 875	THANATOS 875	MARTIANOIDS 875
DRAGON'S LAIR 2 2.250-D	10 FRAME 1.200	GAUNTLET 875	T T RACER 1.200	PHANTHOMAS II 875
EXPRESS RAIDER 875	PCW 8256-8512	GOONIES 875	UCHI MATA 875	PENTAGRAM 875
EXPRESS RAIDER 2.250D	AFTER SHOCK 4.500	GREAT ESCAPE 875	URIDIUM 875	SURVIVOR 875
EXPLORER 880	BATMAN 3.200	HEAD OVER HEELS 875	WINTER GAMES 875	SPIRITS 875
GOLPE P. CHINA 875	BRUNO BOXING 4.200	HOWARD THE DUCK 880	WORLD SERIES BASKET 875	SNOWMAN 875
GAME OVER 875	CYRUS II CHESS 3.200	INSPECTOR GADGET 875	XEVIOUS 875	SPLITFIRE 40 875
GAME OVER 2.250-D	FAIRLIGHT 3.400	IMPOSSABALL 875	1942 1.200	SORCERY 1.400
GAUNTLET 875	HEAD CVER HEELS 3.500	JAIL BREAK 2.000	JOYSTICKS	SUPER SELLERS 2.400
GAUNTLET 2.250-D	LEADER BOARD 3.500	KRAKOUT 875	QUICK SHOT I 1.100	TRAILBLAZER 875
GOONIES 875	S. BELLE/AIR CONTROL 3.500	LAST MISSION 995	QUICK SHOT II 1.500	VACUMANIA 875
GREAT ESCAPE 875	STRIKE FORCE HARRIER 4.200	LIVINGSTONE SUPONGO 1.400	QUICK SHOT II TURBO 3.200	WHO DARES WINS II 1.400
GHOSTS'N GOBLINS 875	STAR GLIDER 5.800	LEADER BOARD 1.200	PRO 5000 3.400	BANANAS 4.000-K
GHOSTS'N GOBLINS 2.800-D	TOMAHAWK 4.200	MARTIANOIDS 875	MOONRAKER (AMSTRAD) 3.400	GREEN BERET 4.500-K
HEAD OVER HEELS 875	JOYSTICK + INTERFACE 7.000	MISTERIO DEL NILO 1.400	DISKETTE 3" 700	GOONIES 4.500-K
LEADER BOARD 1.200	LAPIZ OPTICO 15.000	MARADONA (FUTBOL) 950		KNIGHT MARE 4.500-K
LEADER BOARD 2.250-D		MERMAID MADNESS 880		KONAMI SOCCER 4.500-K
LAST MISSION 995		NEMESIS 2.000		MONKY ACADEMY 4.500-K
LAST MISSION 1.950-D		NOSFERATU 875		NEMESIS 4.500-K
LIVINGSTONE SUPONGO 1.400		NIGHTMARE RALLY 875		PAIRS 4.000-K
		FAIRLIGHT II 875		YIE AR KUNG FU 4.500-K

K = CARTUCHO
D = DISCO

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMATICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

TEL:

TÍTULOS: AMSTRAD SPECTRUM MSX PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL:

FORMA DE PAGO:

POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA) CONTRA REEMBOLSO

TE ATREVES... CON ESTOS TRES?

Hasta ahora habías vencido fácilmente,
pero ha llegado la hora de
enfrentarte con algo realmente fuerte,
donde tendrás que utilizar todo tu poder.
Acepta el reto... ¡ATREVETE!



Capos, mafiosos y familias controlan la ciudad. Estás solo contra todos ellos. Vencerlos no es cosa fácil, es...

Cosa Nostra.



La jungla, fieras salvajes, cataratas, templos malditos, caníbales. Con ingenio y astucia encontrarás en el corazón de Africa al perdido

Livingstone, supongo.



Tiempos futuros, peligros desconocidos. Retorno a la tierra, una misión casi imposible. Esta puede ser tu

Ultima Misión.

VERSIONES PARA: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Livingstone también COMMODORE

OPERA SOFT

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4.º Dcha
28013 Madrid – Tel.: 241 92 70/241 96 82

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

D'Angel 87

SABOTEUR II

Si la primera misión te pareció difícil y al límite de tus posibilidades, olvídate de ésta. Pero si, por el contrario, te supo a poco y tienes ganas de encontrar mayores dificultades para demostrar tu habilidad, no lo dudes, éste es tu juego.

JAVIER NIETO

El misterioso grupo, compuesto por personas de gran importancia e influencia, se reunía de nuevo para ultimar los detalles de su plan de sabotaje. La primera parte del plan consistía en introducir en la base enemiga una serie de cajas que contenían armas y unas piezas de papel de registro distribuidas en ellas. Esto ya se había llevado a cabo con un relativo éxito, ya que, aunque se consiguió introducir las, no se logró colocarlas en su sitio exacto, porque los hombres encargados de la tarea fueron descubiertos y eliminados antes de llegar a su punto de destino.

El siguiente paso consistía en localizar al Ninja, que desde un primer momento fue el hombre elegido para realizar el trabajo. Todos pensaban que era el único que tenía alguna posibilidad de éxito en una misión tan difícil, contando, además, con que al no haberse podido completar por entero la primera parte de la misión, las posibilidades disminuían considerablemente. Se habían tenido noticias de que el Ninja se encontraba en Río de Janeiro. En la reunión se decidió que dos miembros del grupo se trasladasen allí y consiguieran sus servicios a cualquier precio, de lo contrario el sabotaje estaba condenado al fracaso antes de empezar.

Una vez en Río, y después de dos días de gastar mucho dinero en investigaciones y sobornos, para conseguir ponerse en contacto con él, fue el propio Ninja el que les localizó a ellos. Los citó en un lugar secreto para saber por qué tenían tanto interés en verle. Éstos le expusie-





po apremiaba, tendrían que confiar.

Por fin la operación se puso en marcha, ellos ya habían cumplido con su parte, sólo les quedaba esperar.

EL JUEGO

Comienza con la llegada de nuestra heroína por el aire, gracias a un ala delta, evitando de esta manera todos los ruidos para aprovechar el factor sorpresa. Desde el ala delta se puede dejar caer en distintos puntos de



la base y una vez que tome contacto con el suelo comenzará su misión, variando según el nivel en que se encuentre. Aun así, todas las misiones acaban igual, debe escapar por los túneles unas veces andando y otras utilizando una motocicleta.

Para conseguir esto, sólo tendrá que dar vueltas por un inmenso edificio en el que resulta facilísimo perderse, pasar por unos túneles en los que es todavía más fácil despistarse que en la parte de arriba, nadar, hacer equilibrios por finos cables, y muchas más originalidades. Todo esto sin olvidar a los guardias que custodian el edificio, sus mortíferos perros y algún que otro inconveniente más, como la

limitación de tiempo y las vallas eléctricas. Para conseguir todo esto cuenta con su gran agilidad, una increíble maestría en las artes marciales y las cajas con armas que habían introducido en el edificio.

EL MARCADOR

Está dividido en cinco partes que de izquierda a derecha son:

— Un cuadrado que nos indica el objeto que llevamos y que nos sirve de ayuda.

— Una parte central dividida en dos. En la superior hay un marcador que nos indica los puntos que llevamos, en otras ocasiones aparecen en él mensajes de ayuda, como por ejemplo, informándonos de que el tiempo es corto, o que nos acercamos a la motocicleta. Cada vez que consigamos una pieza de papel de registro ésta aparecerá reflejada debajo del marcador de puntuación. La parte inferior de este marcador central nos indica la energía que tenemos, la cual disminuirá cuando nos ataquen, y podrá ser recuperada quedándonos parados en alguna habitación.

— Un marcador de tiempo, que es el que tenemos para realizar la misión.

— Un cuadrado que nos indica si tenemos algún objeto cerca que nos pueda servir de ayuda.

LAS CAJAS

Son fundamentales en este juego. Contienen diversos objetos para atacar a los enemigos, como dagas, llaves, tubos y shuriken. También contie-

ron su plan y le ofrecieron como recompensa una cantidad astronómica. Su desesperación fue mayúscula cuando se negó rotundamente a hacerlo. Les contó que después de su última misión por tierras africanas, en la que se libró de forma milagrosa en el último segundo de servir de postre a una tribu de caníbales, había recapacitado sobre la vida que llevaba hasta entonces y decidió que ya era hora de retirarse y disfrutar lo ganado hasta entonces con sus trabajos. No obstante les dio una pequeña esperanza; en el plazo de dos días les mandaría a su mejor alumno para que se encargara del trabajo.

Transcurridos los dos días, el grupo se encontraba reunido de nuevo esperando impacientemente que dieran las diez, hora en que se esperaba la llegada del alumno. Daban las diez en el reloj cuando por fin apareció. Se quedaron de piedra, no eran capaces de articular palabra; el ceñido traje negro, que resaltaba más las curvas de su escultural cuerpo, no dejaba lugar a dudas, se trataba de una mujer. Todos pensaban lo mismo, si al Ninja no le ofrecían demasiadas posibilidades, qué podía hacer ella. Pero nadie dijo nada, no era momento de dudar, el tiem-



D'Angel 87

Amstrad

```
10 REM Cargador cinta SABOTEUR 2 by A.C. I.
20 REM
30 MEMORY &3FFF: INPUT "Energia infinita (S/N) : ", a$: IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
40 INPUT "Tiempo infinito (S/N) : ", a$: IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
50 LOAD "SABOTEUR 2", &4300: POKE &437E, &E: POKE &437F, &A3: FOR I=&A300 TO &A323: READ a$: POKE I, VAL("&" + a$): NEXT: CALL &A300
60 DATA 21, 0, 43, 11, 0, 3, 1, 0, 1, ED, B0, C3, 0, 3, 3A, 0, 0, B7, 20, 3, 32, E, 96, 3A, 1, 0, B7, C2, 0, 4, 32, FA, 33, C3, 0, 4
```

Pokes SABOTEUR 2 by A.C. I.

Energia : POKE &960E, 0
Tiempo : POKE &33FA, 0

Codigos de misiones

SATORI : nivel 9
DIM MAK : nivel 8
MI LU KATA : nivel 7
GENIN : nivel 6
SAIMENJITSU : nivel 5
KUJI KITI : nivel 4
KIME : nivel 3
JONIN : nivel 2

nen interrogaciones que pueden ser útiles para atacar a los guardias o piezas de papel de registro necesarias para completar las misiones. Cuando en una misión nos pidan un número determinado de piezas de papel de registro éstas irán apareciendo en el marcador según las consigamos, siendo la úl-

tima de color verde, lo que indica que ya tenemos el número necesario.

LOS NIVELES

Son nueve. Las dificultades, como es lógico, irán aumentando según se suba de nivel.

Cada nivel tiene una clave de acceso. Para el primero es necesario pulsar enter y cumplir correctamente los objetivos de este nivel para que al final de la misión nos aparezca en la pantalla la clave de acceso para pasar al nivel siguiente.

Se puede conseguir escapar del edificio sin completar la misión, pero en este caso no nos aparecerá la clave necesaria.

Claves y misiones:

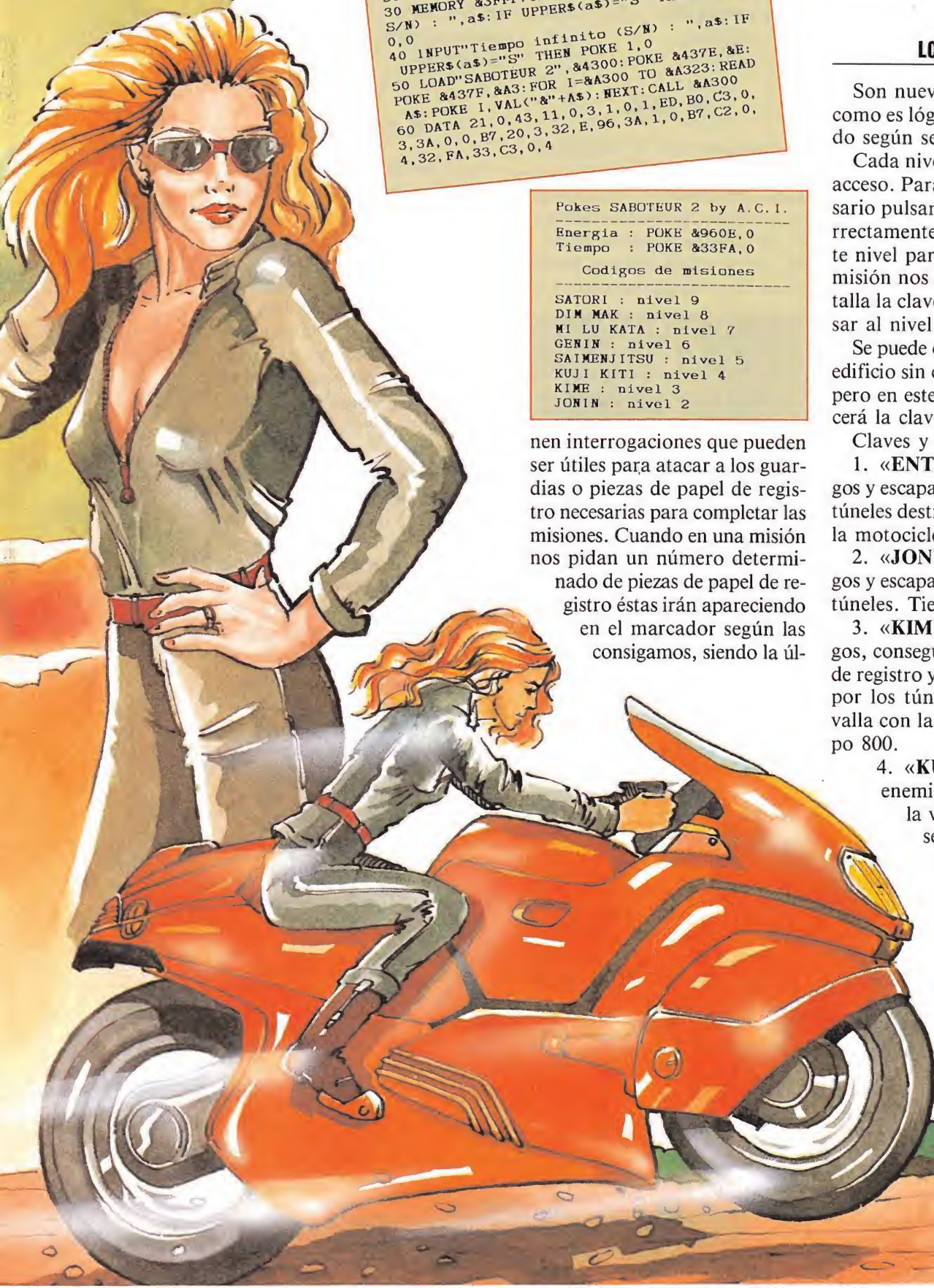
1. «ENTER». Matar enemigos y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 999.

2. «JONIN». Matar enemigos y escapar del edificio por los túneles. Tiempo 900.

3. «KIME». Matar enemigos, conseguir 2 piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 800.

4. «KUJI KIRI». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir cinco piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 750.

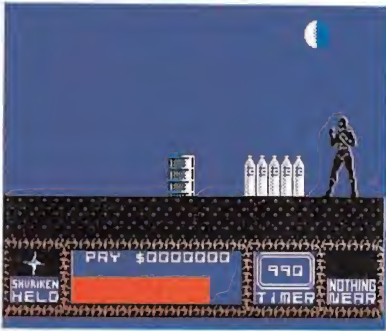
5. «SAIMENJITSU». Matar enemigos,



deselectrificar la valla de salida, conseguir siete piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 700.

6. «GENIN». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir nueve piezas de papel de registro situándolas en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 650.

7. «MI-LU-KATA». Matar enemigos, conseguir 11 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles. Tiempo 600.



8. «DIM MAK». Matar enemigos, conseguir 14 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 550.

9. «SATORI». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir 14 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 999.

LOS MOVIMIENTOS

Tenemos cinco teclas de con-

trol: izquierda, derecha, arriba, abajo y disparo. La finalidad de las dos primeras es evidente. La tecla de arriba sirve si hay alguna escalera para subir por ella y si no la hay para lanzar una patada. Si se la pulsa cuando nuestro personaje se dirige hacia la izquierda o la derecha éste dará un salto, en la dirección que vaya dando vueltas por el aire.

La tecla de abajo sirve para bajar escaleras, si las hay, de lo contrario al pulsarla nuestro personaje se agachará. Si cuando estamos agachados pulsamos la tecla de disparo lanzaremos una patada y un puñetazo a la vez desde esa misma posición.

La tecla de disparo, aparte de las anteriores, tiene varias funciones más. Si se pulsa cuando está cerca un enemigo lanza un puñetazo, si estamos un poco más alejados y tenemos algún arma sirve para lanzarla. Pulsándola, cuando nos dirigimos hacia la izquierda o la derecha, lanzamos una patada a la vez que saltamos.

También sirve para coger armas, en caso de que no tengamos, o cambiarlas por la que llevamos. Para realizar esta última operación sólo se necesita pulsar la tecla de disparo cuando

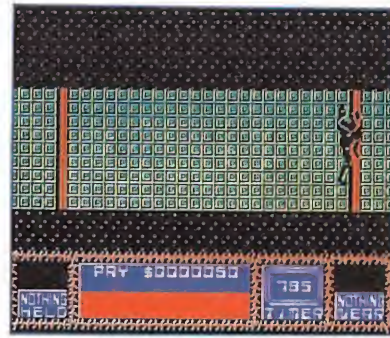
Spectrum

```
10 CLEAR 25100-1: PAPER 0: BOR
DER 0: CLS: LOAD ""SCREEN#: PO
KE 23739,111: LOAD ""CODE: POKE
61340,201: POKE 37122,0: RANDOM
IZEUSR 25100
```

Pokes SABOTEUR 2

Energía: Poke 61340,201

Tiempo : Poke 37122,0



aparezca algún arma o interrogación en el marcador de la derecha. Si la interrogación fuera una pieza de papel de registro, al pulsar la tecla de disparo ésta aparecerá reflejada debajo de los puntos que llevamos, de no serlo aparecerá la interrogación en el marcador de ayudas.

Para poner en marcha la motocicleta tenemos que colocarnos a la altura del sillín y en la misma dirección que ella, pulsar la tecla de disparo.

LOS PELIGROS

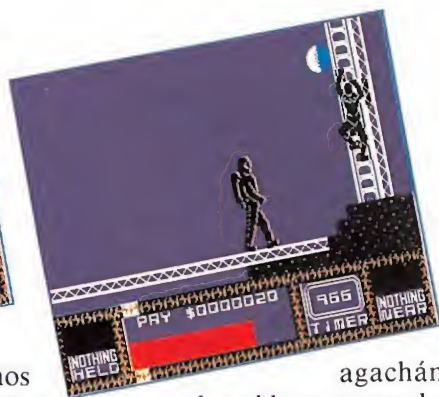
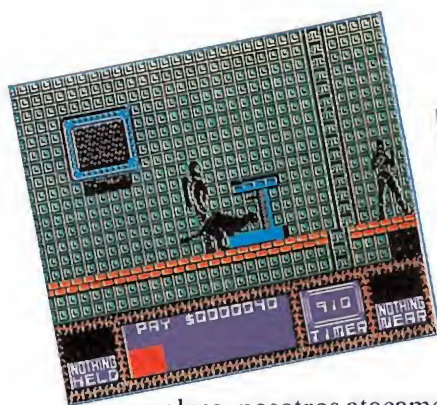
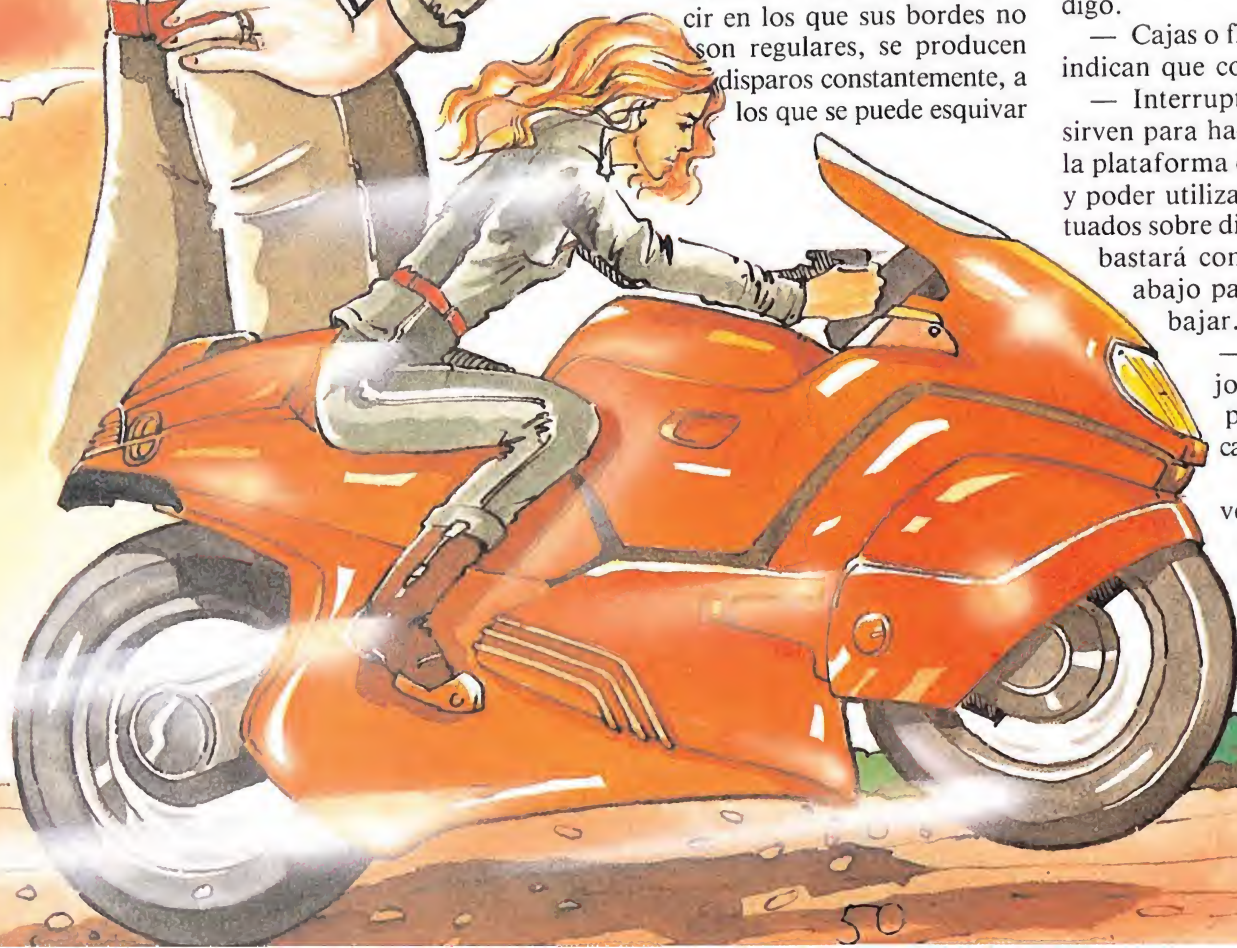
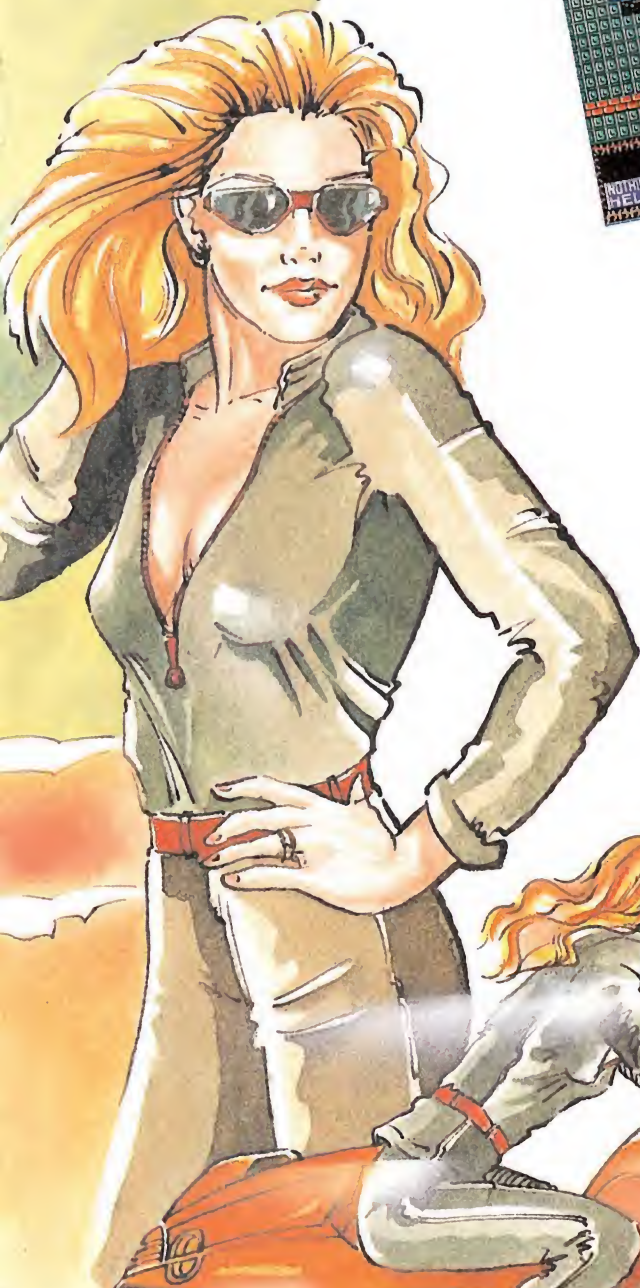
Durante toda la misión tendremos que luchar contra los guardias que lanzan patadas, puñetazos y disparos contra nosotros. Cada vez que nos alcanzan nos irán descontando energía hasta que consigan eliminarnos. Tenemos que estar muy atentos para evitar sus disparos con el lanzallamas, ya que si nos atacan con él perderemos la energía más rápidamente.

También hay enormes perros adiestrados para matar, sólo podemos eliminarlos golpeándolos desde la posición de agachado.

Esta posición es también la más adecuada para combatir a los guardias, ya que a la vez que esquivamos alguno de sus



D'Angel 87



golpes, nosotros atacamos conjuntamente con el pie y la mano.

Los perros sólo nos atacan con la boca, lo cual quiere decir que si dejamos que nos adelanten un poco cuando nos persiguen, de forma que nosotros quedemos por detrás de su cabeza, no sufriremos ningún daño.

Con los guardias es conveniente colocarnos muy cerca de ellos, evitando de esta manera muchos de sus golpes. Siempre que nos encontremos en una posición lo bastante cercana a ellos como para combatir cuerpo a cuerpo no utilizarán el lanzallamas.

En los túneles naturales, es decir en los que sus bordes no son regulares, se producen disparos constantemente, a los que se puede esquivar

agachándose, el problema es que los mismos son muy difíciles de distinguir.

En algunas de las misiones la valla de salida está electrificada y hay que desconectarla antes de atravesarla con la moto.

NOTAS IMPORTANTES

Antes de comenzar a jugar es importante que te fijes en el mapa para localizar las siguientes cosas:

— Cajas o flechas rojas, que indican que en ellas hay armas y alguna pieza de papel de código.

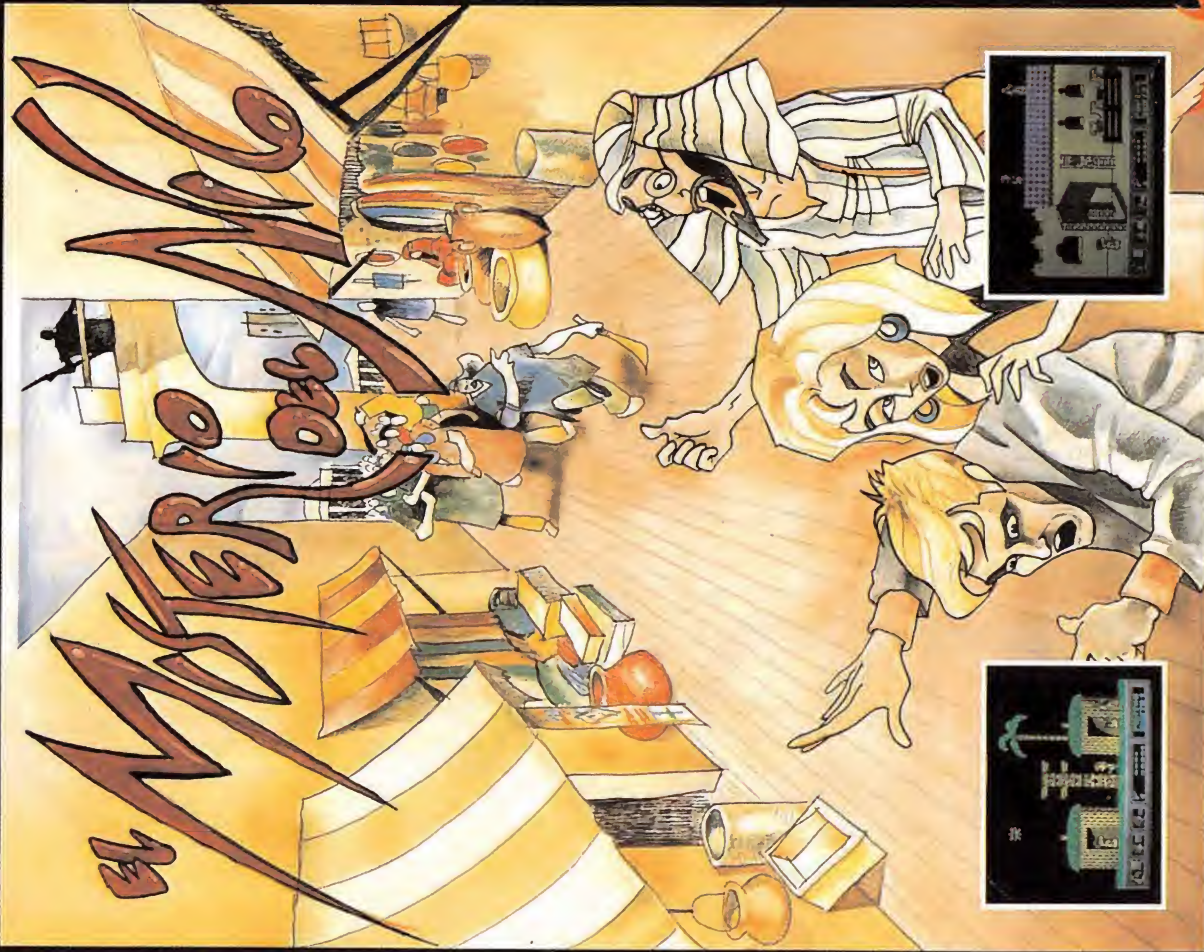
— Cajas o flechas azules, que indican que contienen armas.

— Interruptores azules, que sirven para hacer subir o bajar la plataforma de los ascensores y poder utilizarlos. Una vez situados sobre dichas plataformas bastará con pulsar arriba o abajo para poder subir o bajar.

— Interruptor rojo, que sirve para poder deselectrificar la valla de salida.

— Interruptor verde, que es la consola de misiles donde hay que introducir las piezas de papel de registro.

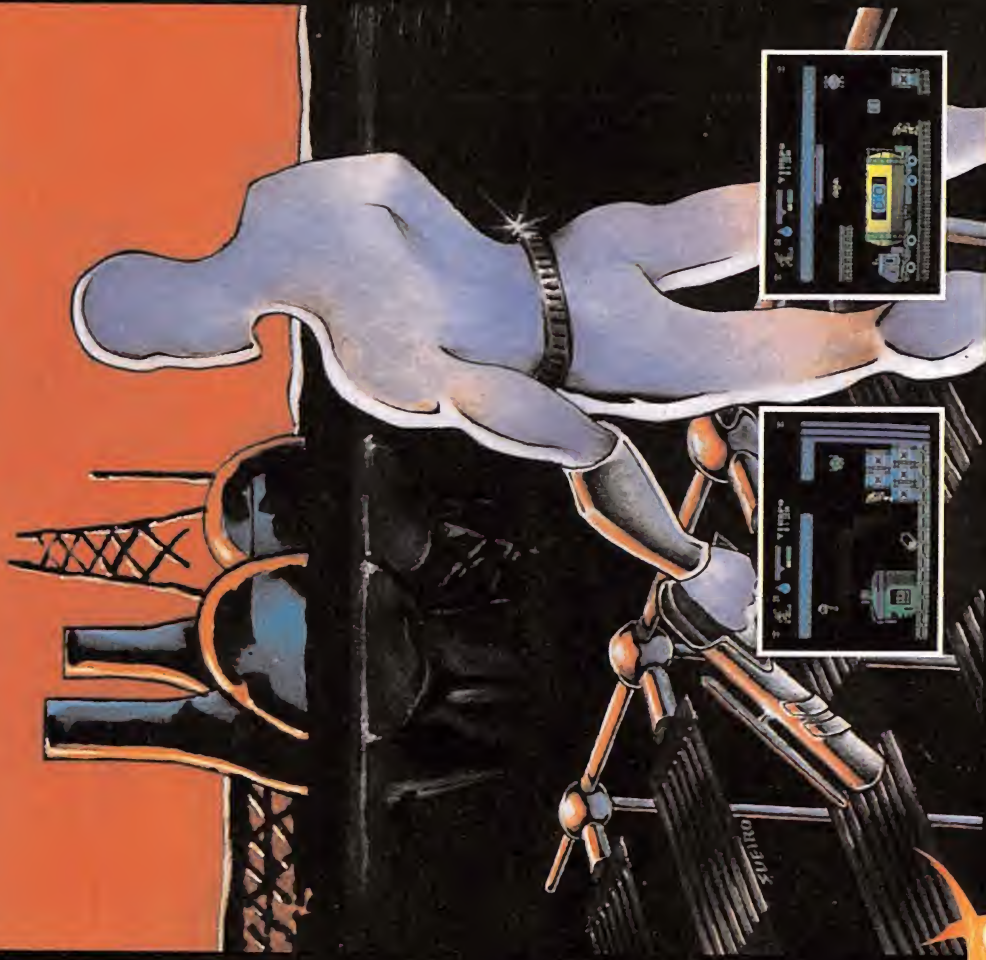
LAS ESTRELLAS DE ZIGURAT:



Los autores de "SIR FRED" te presentan su nueva creación: Si buscas ACCION sin limites y recorrer los paisajes africanos en una trepidante fuga, EL MISTERIO DEL NILO es tu video-aventura.



NUCLEAR BOWLS



...ALERTA ROJA...ALERTA ROJA...
...ALERTA ROJA...ALERTA ROJA...
Queda poco tiempo para reparar el reactor de la central nuclear más potente de la Tierra. Aprovéchalos...



ZIGURAT SOFTWARE ESPAÑOL
Avda. Cardenal Herrera Oria, 163
28034 MADRID Tfno. (91) 201 84 89

Disponible: SPECTRUM-AMSTRAD-MSX

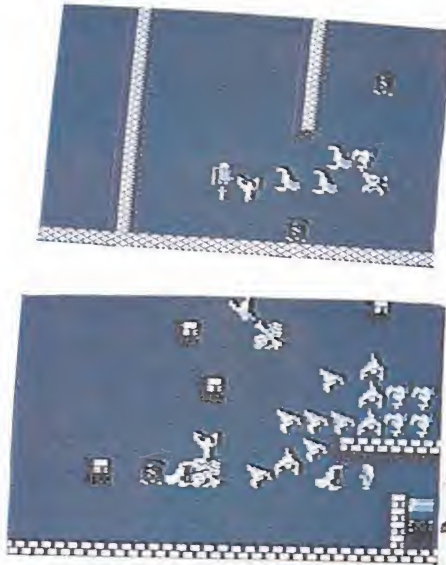
«Gauntlet» es el más claro ejemplo de cómo pasar muchas horas ante el ordenador sin conocer eso que algunos definen como aburrimiento crónico.

El objetivo de este juego, adaptación del mismo título en las máquinas recreativas, es practicar el sano «vicio» de acumular puntos. Para ello nada mejor que recorrer con paciencia y habilidad las más de 150 fases que componen el programa recogiendo tesoros, llaves y pócimas. Mientras que los dos primeros te servirán para aumentar tu puntuación y darte acceso a nuevos niveles; con las pócimas tus defensas se incrementarán considerablemente. Sólo un pequeño detalle puede enturbiar este panorama tan alentador: algunas pócimas, envenenadas para más señas, producirán el efecto contrario, pero no se puede pedir todo.

Si disfrutaste como loco con programas en la más pura línea Comandando, no tienes más remedio que enfrentarte a los variados enemigos que te presenta «Gauntlet». Soldados, demonios, fantasmas, brujos y lanzadores serán en esencia los incondicionales que te pondrán las cosas más difíciles. Sólo la muerte, léase personaje pequeño coloreado por las llamas del infierno, te pondrá a prueba en una pelea en inferioridad de condiciones.

La posibilidad que brinda «Gauntlet» de seleccionar entre cuatro protagonistas dotados con cualidades bien diferenciadas, permite demostrar, una vez más, que nada como la coordinación entre dos buenos compañeros, o lo que traducido quiere decir que si pretendéis conocer muchas más fases, eligiendo la opción de dos jugadores, las características equilibradas de dos personajes harán de vosotros unos exploradores por los restos.

Con este cargador y un poco de habilidad por vuestra parte, «Gauntlet» no tendrá misterios para los usuarios de Commodore que no teman correr el riesgo de adquirir extraños tics producidos por un aloca-do disparo.



```

** POCIMAS GAUNTLET COMMODORE **
TRAS UN RESET, INTRODUCIR:
- POE44023,44
  POE44081,44
  POE50057,44
  POE50067,44
  POE50814,44
  POE50824,44
  POE47657,0
  POE48510,0
  POE41020,0
  PARA VITALIDAD INAGOTABLE
- POE276,169
  POE277,1
  POE278,157
  POE279,66
  POE280,180
  POE281,96
  POE47456,44
  POE47587,32
  POE47588,20
  POE47589,1
  PARA LLAVES ILIMITADAS
- POE282,169
  POE283,1
  POE284,157
  POE285,68
  POE286,180
  POE287,96
  POE47593,44
  POE47526,32
  POE47527,26
  POE47528,1
  POE47563,32
  POE47564,26
  POE47565,1
  PARA POCIMAS ILIMITADAS
- POE40960,68;SYS 32787 PARA EMPEZAR EL JUEGO
  
```

```

10 REM ** CARGADOR GAUNTLET
20 REM ** FOR F.V.C.
30 FOR #276TO392:READA:POE1,A;S=5+A:NEXT
35 IF# #1576THENPRINT"EROR EN LOS DATAS...":STOP
40 INPUT"VITALIDAD INAGOTABLE (S/N)";V4:IFV4= "N"THEN#0
45 POE319,44;POE322,44;POE325,44;POE328,44;POE334,44;POE337,44
46 POE340,44;POE343,44
50 INPUT"LLAVES ILIMITADAS (S/N)";L4:IFL4= "N"THEN#0
55 POE346,44;POE354,44;POE365,44;POE378,44
60 INPUT"POCIMAS ILIMITADAS (S/N)";P4:IFP4= "N"THEN#0
65 POE349,44;POE357,44;POE360,44;POE370,44;POE373,44;POE381,44;POE384,44
70 PRINT"BIENVENIDA GAUNTLET EN EL DATASLETTE Y PULSA SILE"(:WAIT1655.1)
72 POE816,32;POE817,1:LOAD
100 DATA 169,1,157,66,183,96,169,1,157,68,185,96,32,165,244,169,104,141
110 DATA 169,1,157,66,183,96,169,59,141,177,52,169,1,141,178,52
120 DATA 66,6,169,185,141,67,6,96,169,59,141,95,173,141,181,196,141,141
130 DATA 76,0,40,169,44,160,0,141,85,173,141,95,173,141,181,196,141,141
140 DATA 196,141,126,198,141,136,198,140,41,186,140,129,189,140,60,160,141,96
150 DATA 185,141,203,185,169,32,141,227,185,141,166,185,141,203,185,169,30,141
160 DATA 228,185,169,26,141,167,185,141,204,185,169,1,141,229,185,141,168,185
READY.
  
```

Commodore

GAUNTLET™

**¡LOS
JUEGOS
SE HAN
ESCAPADO
DEL
ORDENADOR!**



¡La locura programada no tiene fin! Por ejemplo: el Gran Prix te permite crear tus propios circuitos de carreras, tan difíciles como quieras. Light Phaser te ofrece la elección entre varios ejercicios de tiro y caza. Pero hay juegos en los que no puedes participar sin pasar antes difíciles pruebas. ¿Lo lograrás?

¡SON MEGAVILLOSOS!

Los juegos son tan poderosos que no caben en el ordenador.

Hay dos tipos de software:

- Cartuchos de 1.048 K (1 Mega)
- Tarjetas de 256 K.

Y la consola Master System tiene estas características:

ROM: 128 K

RAM: 128 K

Colores: 64

Resolución gráfica: 256 columnas por 192 líneas.

Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial.

Audio: 3 generadores de sonido. con 4 octavas. 1 white noise.

Caracteres: 8x8 Píxeles, máximo 448.

Sprites: 8x8 Píxeles, máximo 256.

Salida de Imagen: RF o RGB.

Los precios son asombrosamente económicos: La consola Master System, por 29.000 Ptas. Las tarjetas de 256 K, por 2.990 Ptas. Los cartuchos de 1 Mega, por 4.790 Ptas. Y la pistola Light Phaser, con un cartucho gratis de 1 Mega con tres juegos de varias etapas, por 12.650 Ptas. Además, al adquirir tu consola Master System obtendrás de regalo la Tarjeta del famoso juego "Hang On", y además 2 Mandos, el Adaptador y el Transformador.



Master System, de

SEGA®

VIDEOJUEGO INTERACTIVO

Distribuido por PROEIN, S. A.

Velázquez, 10

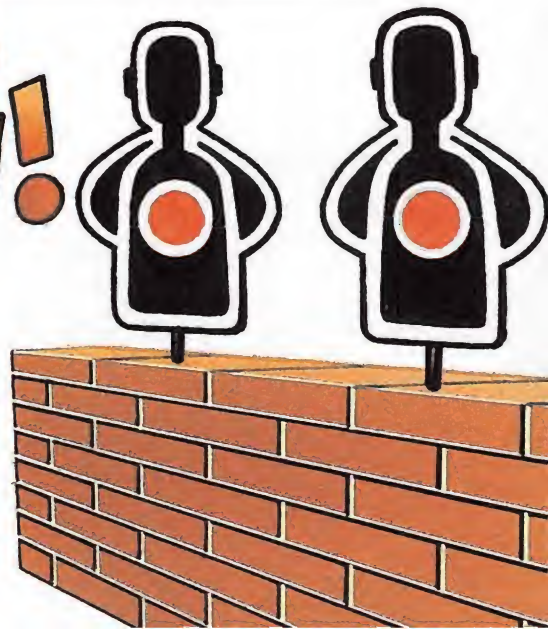
Tel. 276 22 08/09 MADRID

¡LOS JUEGOS SE HAN ESCAPADO DEL ORDENADOR!

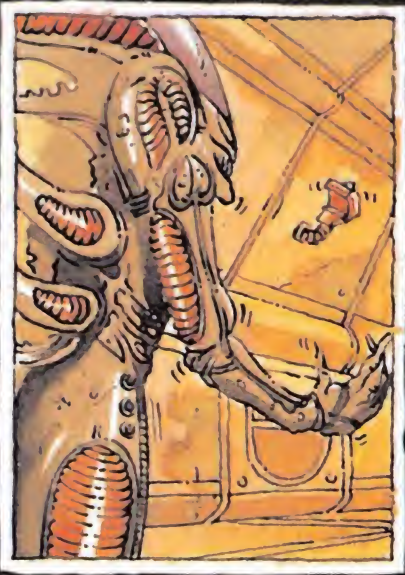
- ¡Cuidado! ¡Van a entrar en tu casa!
- ¡Comprendo lo que ha pasado! ¡El ordenador era poco para ellos!
- ¡Los videojuegos Sega crecen monstruosamente!
- ¡Alarma! ¡Sus potentes memorias de hasta DOS MEGABITS se enfrentan a nuestros imperfectos cerebros humanos!
- ¡Los he identificado! ¡Son iguales a los juegos Sega de los Salones Recreativos!
- ¡Su misma perfección de dibujo y colores!
- ¡Sus impresionantes sonidos! ¡Su interminable fantasía!
- ¡Si adquiero la consola "Sega Master System" mi televisor será invadido!
- ¡Estarás amenazado por las nuevas generaciones de juegos electrónicos! ¡Dispara!
- ¡Usaré la pistola Sega!
- ¡Dispara!
- ¡La pantalla responde con precisión a mis descargas!
- ¡Venciste!
- ¡Horror aparecen en el televisor nuevos seres fantásticos!
- ¡No puedo parar de jugar!
- ¡Dispara! ¡Dispara! ¡Dispara!



**PAW!
PAW!
PAW!**

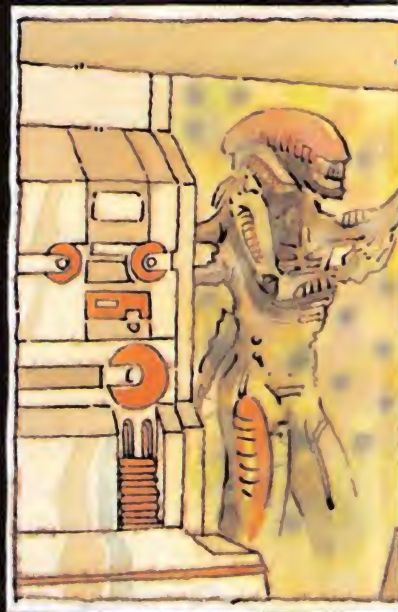
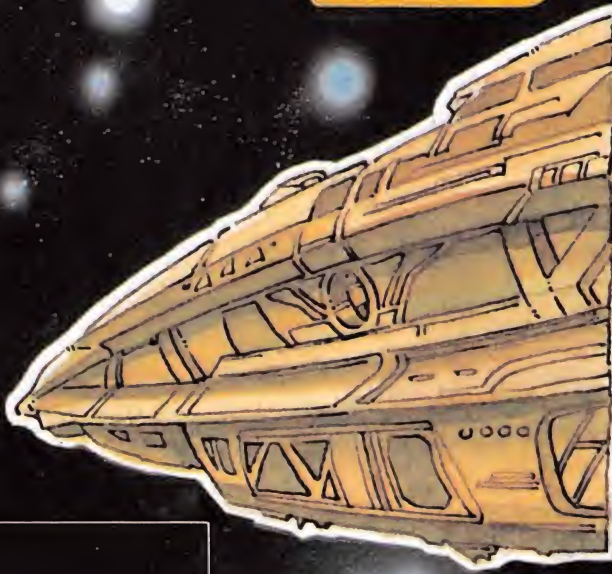


SURV



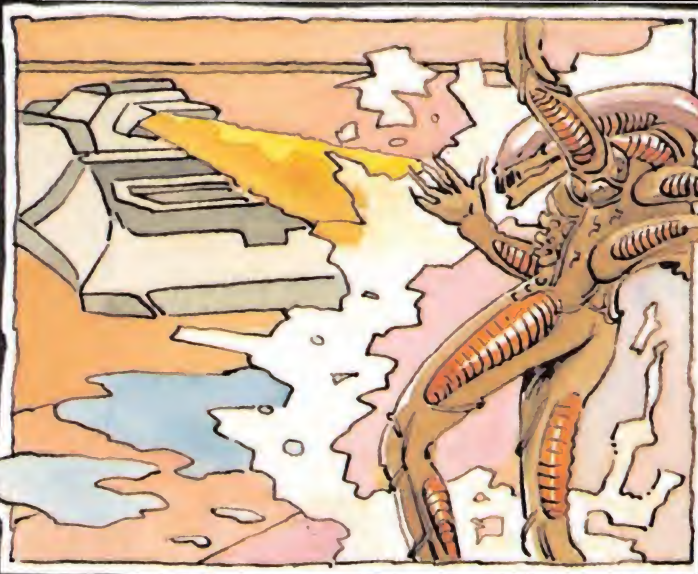
LA NAVE

El alienígena llega a la nave botánica dispuesto a luchar con todas sus fuerzas por perpetuar una raza destinada a desaparecer. Los peligros que le acechan son innumerables.



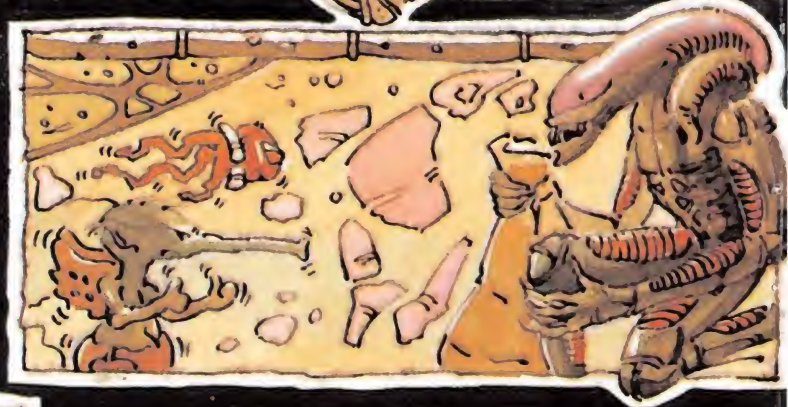
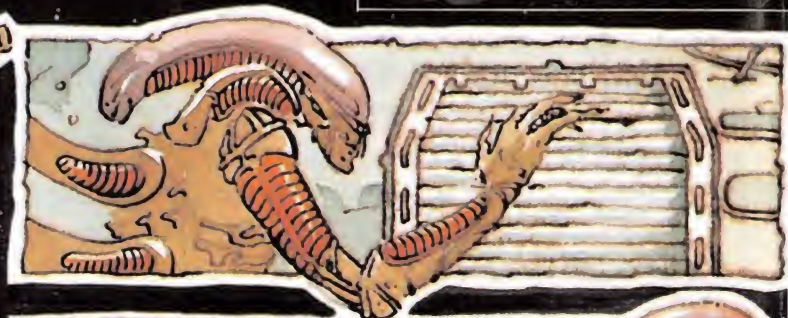
ASCEN

Sin apenas darse cuenta, se introduce dentro lateral de la habitación, y comienza a ascende cuál será su próximo destino.



INVERNADERO CON TANQUE

De pronto un tremendo fognazo le deslumbra; un enorme tanque con láser aparece ante sus incrédulos y cansados ojos. Un salto le hace esquivar el segundo disparo. Un impacto más podría ser fatal.



DECAPITADOR VOLANTE

Un nuevo peligro hace que su misión sea más difícil: un artefacto volador armado con poderosas cuchillas intenta cortar el paso. No le queda más remedio que agacharse o la decapitación será segura.

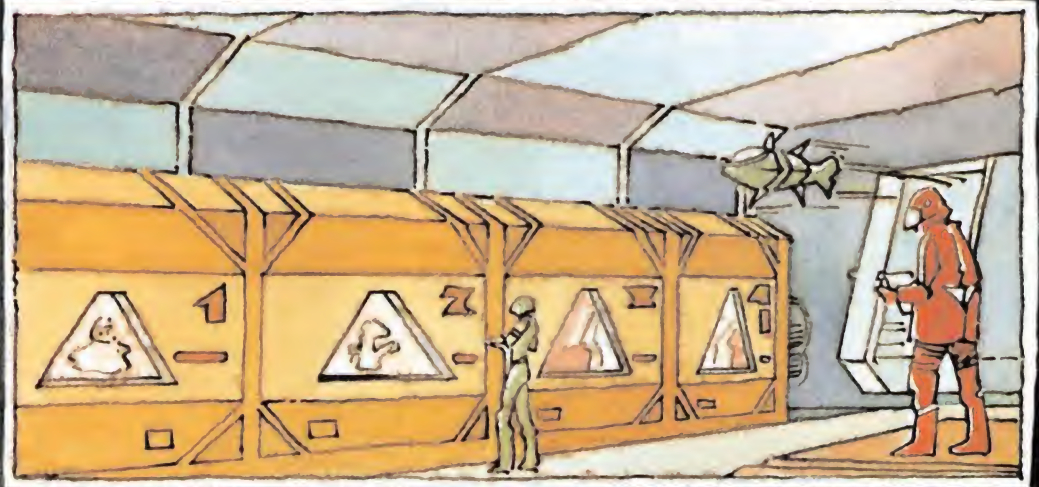


IVOR



SOR
de un ascensor de partículas, situado en un
r envuelto en una nube de átomos sin saber

D'Angel 87



INVERNADERO

Por fin descubre un inmenso invernadero donde los ingenieros de la nave almacenan millares de formas de vida de todo el universo. El contacto con ellos le está debilitando por momentos. Por suerte, el ácido paralizante que fluye de su boca es su arma más poderosa.



PERSIGUIENDO A UN INGENIERO

El agotamiento es enorme. De repente, un ingeniero de la nave es descubierto por el alienígena. Se lanza a la persecución para devorárselo y poder recuperar fuerzas.



LA INCUBADORA

Por fin la suerte le ilumina. Una pequeña incubadora parpadea al fondo de la oscura habitación. A pesar de los numerosos enemigos, se lanza hacia ella para depositar una de las preciadas vainas que le harán sobrevivir. Ahora sólo resta encontrar las otras nueve incubadoras y tener fuerzas para llegar a ellas. El destino de su raza está en sus manos.

NAVE CON REJILLA DE VENTILACIÓN

Huir es la solución, sus fuerzas se están debilitando por momentos. Una rejilla de ventilación de color blanco le da la idea y no duda ni un instante en agacharse para intentar atravesarla.

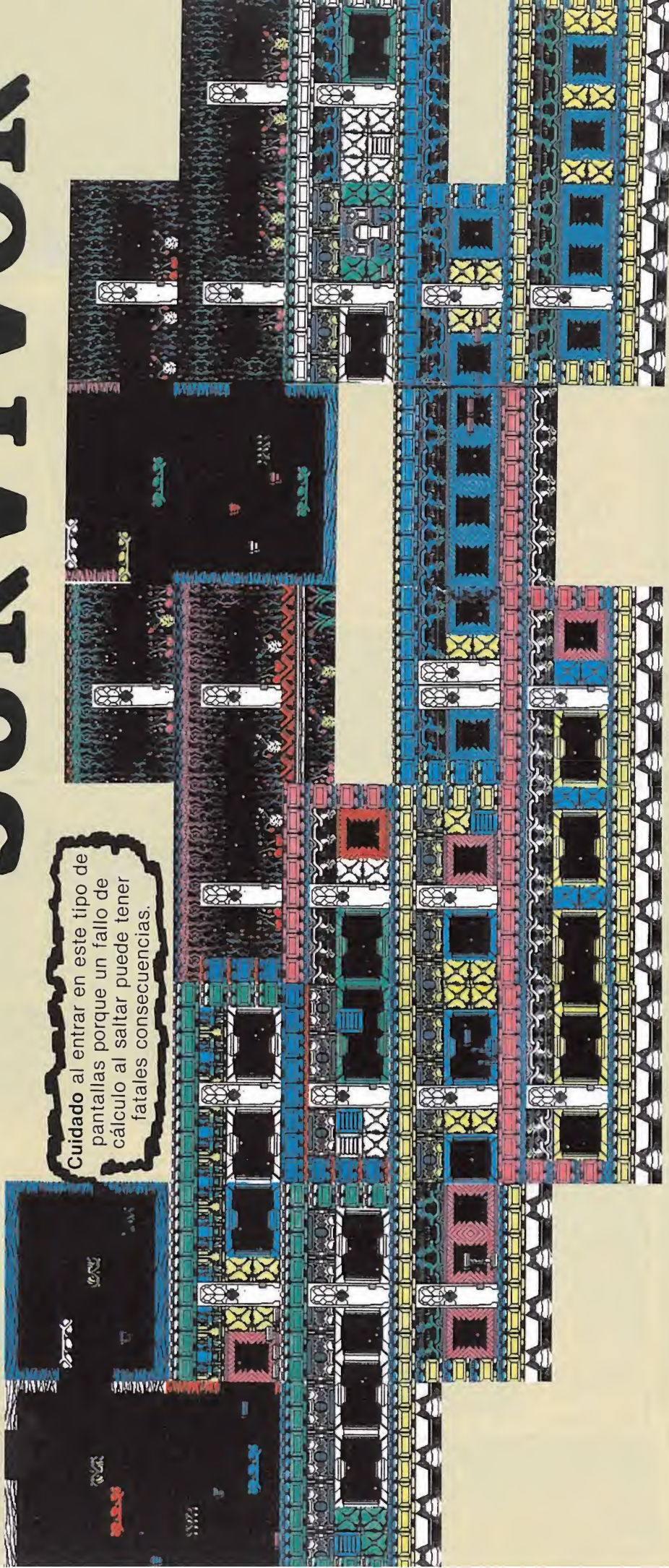
CONDUCTO DE VENTILACIÓN

Por fin ha encontrado un medio de desplazarse rápidamente por la nave. Su carga, consistente en 10 vainas reproductoras, es demasiado pesada. Los conductos de ventilación son demasiado estrechos y le obligan a arrastrarse. Pero hay otros seres que también han encontrado ahí su medio y no le queda más remedio que evitarlos adhiriéndose al techo.



SURVIVOR

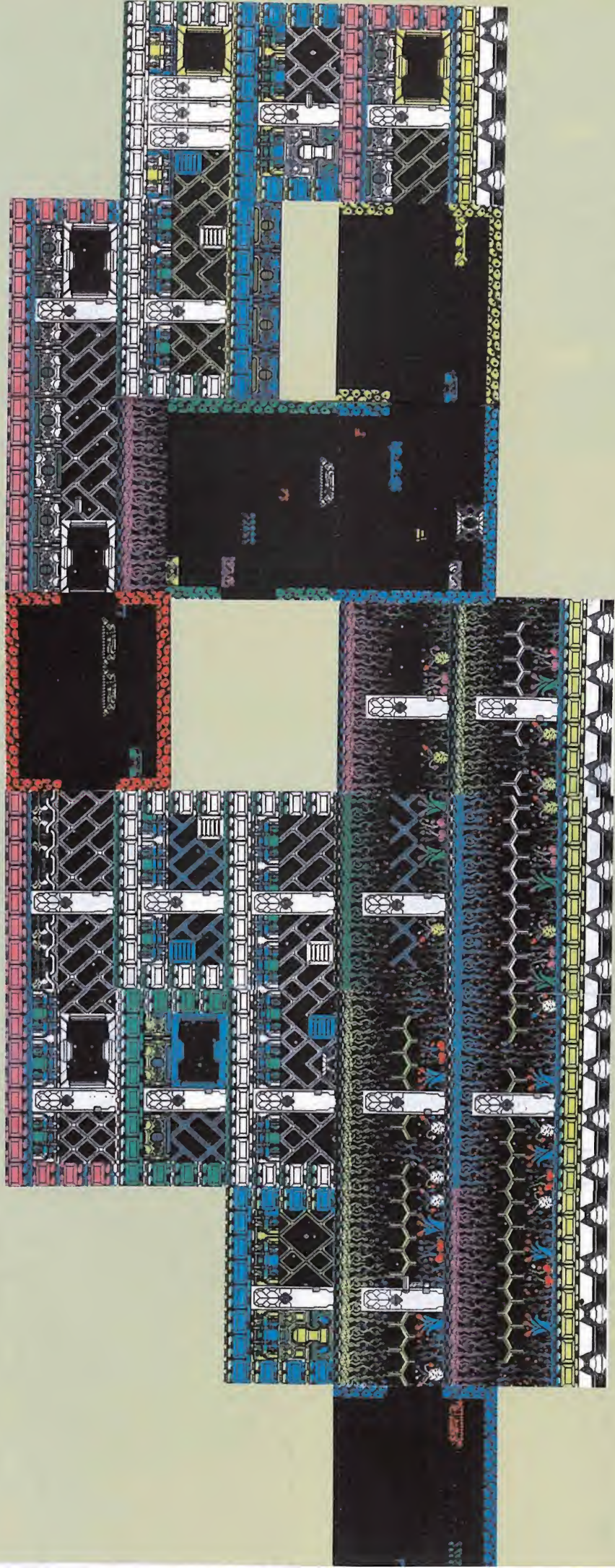
Cuidado al entrar en este tipo de pantallas porque un fallo de cálculo al saltar puede tener fatales consecuencias.



Rejillas blancas: permiten el viaje en las dos direcciones.



Plano 1

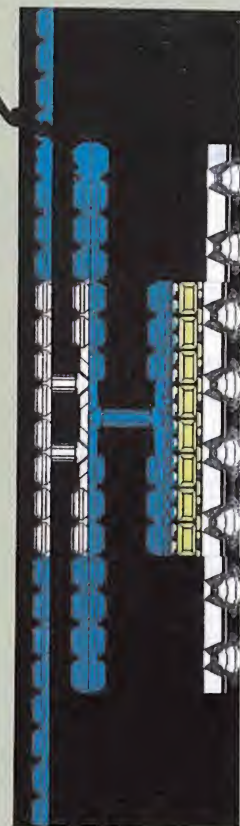


Puertas hexagonales: suelen cambiarte de plano.

Esperamos que esta pantalla no la uses mucho ya que por ella sale el alien cuando es absorbido.



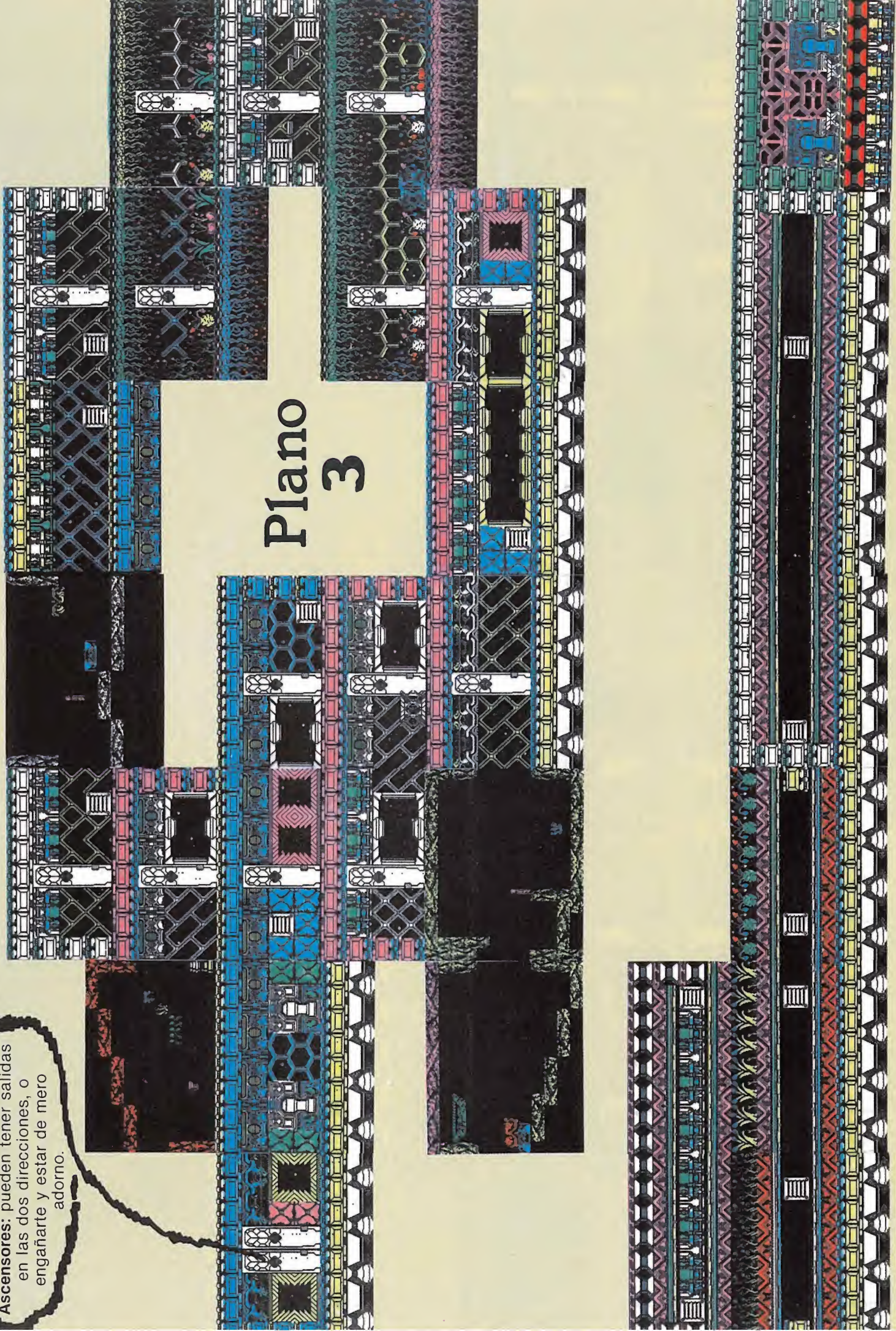
Esta es la pantalla por la que tú alien preferido se introduce en la nave en la que nunca hubiera querido entrar.

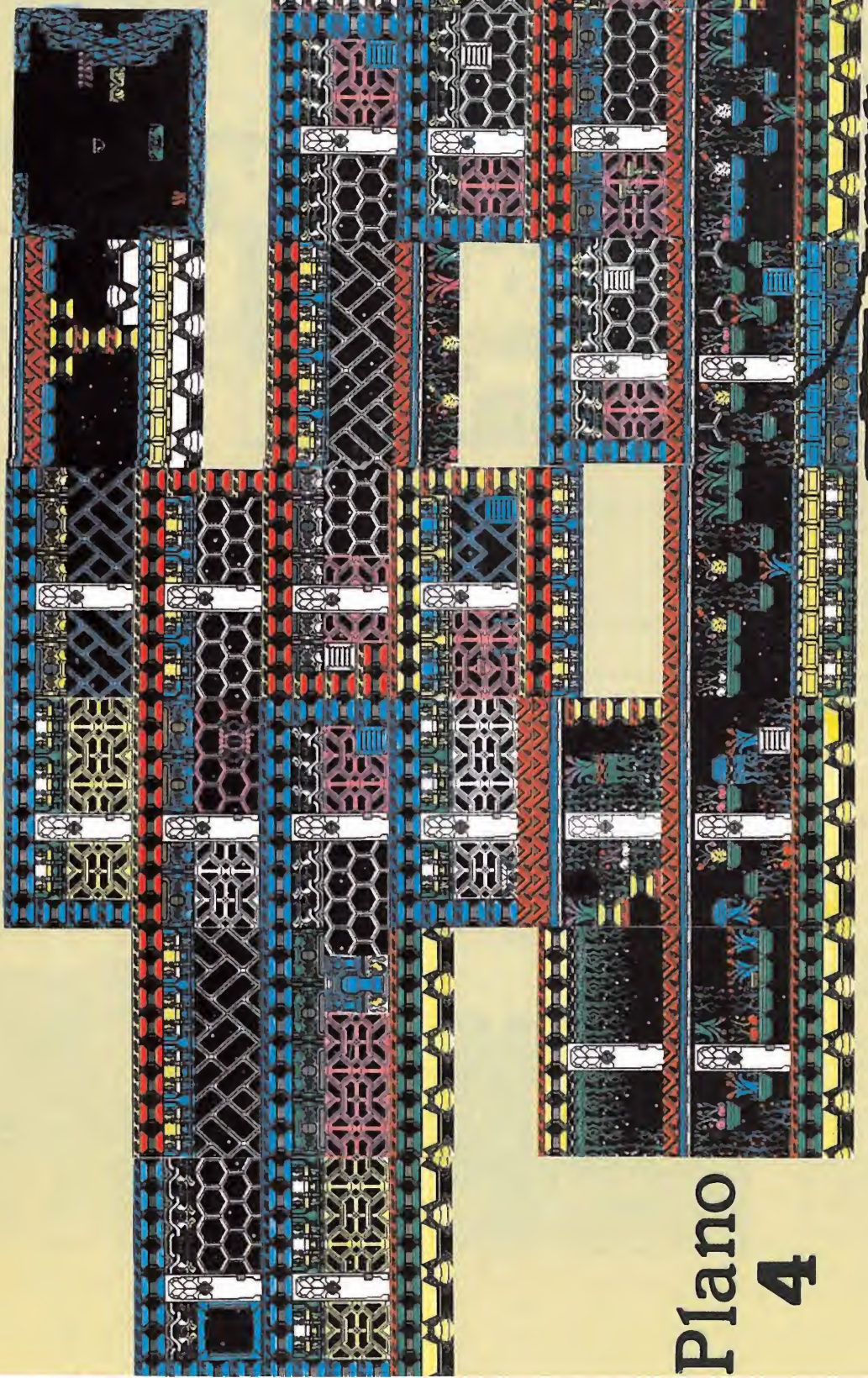


Plano 2

Ascensores: pueden tener salidas en las dos direcciones, o engañarte y estar de mero adorno.

Plano 3



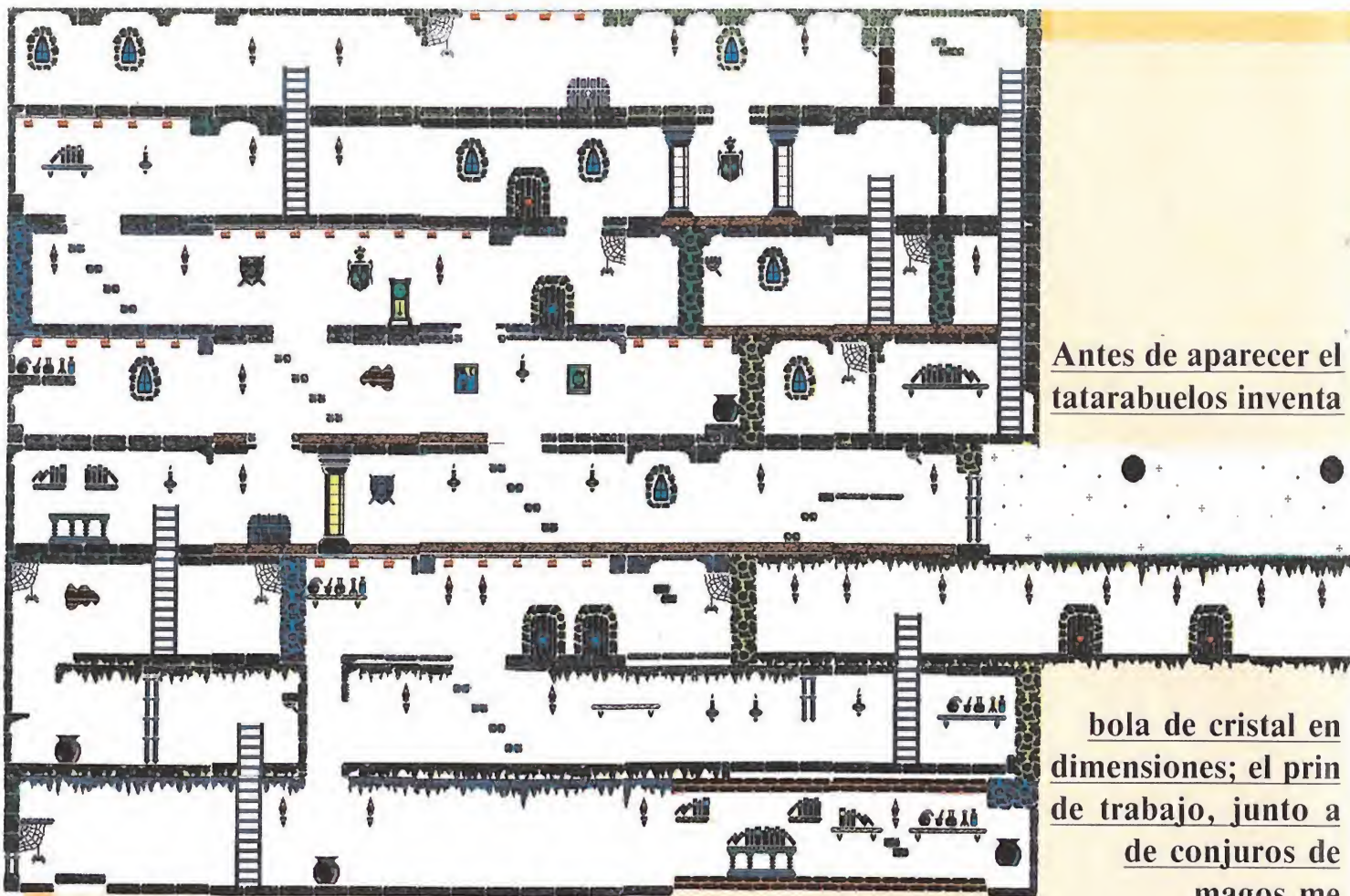


Rejillas azules: sólo te permitirán salir, por lo que es conveniente que te hagas un esquema del recorrido a seguir.

Invernadero: la entrada sin ningún tipo de protección puede resultar fatídica.

Plano 4





Antes de aparecer el tatarabuelos inventa

bola de cristal en dimensiones; el prin de trabajo, junto a de conjuros de magos me

Para obtener el carnet de mago y dejar de ser un simple aprendiz de brujo, Ramiro Merlinez debe realizar su examen de prácticas, adentrándose en dos castillos solitarios repletos de trampas y fantasmas.

Lo primero que debemos hacer es pasar la prueba de la intuición, y encontrar la bola mágica, con la que podremos buscar en los dominios del castillo las otras tres misiones. En la mitad inferior de la pantalla se encuentra la estancia donde por azar ha aparecido la bola, y como somos unos tramposos y nos hemos agenciado una chuleta con el mapa de los castillos, buscaremos en él la situación de la bola. Nos guiaremos por la telaraña, el muro y la antorcha, y en otros casos habrá que buscar otras referencias.

Una vez localizada emprendemos el camino hacia ella, encontrándonos con enemigos como el jorobado cojo, el fantasma o el gato, que nos quitarán energía cuando nos toquen. Debemos tener más que cuidado y esquivar siempre al águila, ya que nos quitará una vida. Antes de comenzar a jugar tenemos que tener

en cuenta que algunas habitaciones no tienen un acceso directo, por lo que debemos buscar unas palancas que cuelgan del techo y que siempre abren alguno de los muros cercanos a ella, y no siempre en la misma pantalla.

Hemos superado la primera parte del examen, con la bola en nuestro poder. Procedemos a buscar los objetos necesarios para completar las pruebas, utilizando las teclas del 1 al 5. Buscaremos dónde se encuentra el libro, y con ayuda de nuestra chuleta particular, cuando éste se encuentre en nuestro poder, realizaremos la misma operación para llegar a la armadura embrujada, librándola de su embrujo, sólo con tocarla.

Debemos tener cuidado con las palancas, ya que en el castillo existen varias trampas que nos impedirán acabar. En una pantalla aparecerán dos palancas, una abre un agujero en el suelo, que hace que nos precipitemos contra el fuego, y otra al activarla hace que el techo se nos caiga encima. Del mismo modo, encontraremos en otra parte del castillo un grupo de tres palancas, la primera de la izquierda abre un hueco en el suelo, aunque no supondrá un terrible problema si caemos en su interior, pero con la del medio sí deberemos tener cuidado si no queremos que se nos caiga el cielo encima. La palan-

Amstrad Disco

```

10 OPENOUT"a":MEMORY 4679
20 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a:
INK i,a:NEXT
30 FOR i=42500 TO 42517:READ a:POKE i,a:
NEXT
40 LOAD"!tload":CALL 42500
50 DATA 0,2,9,10,3,3,16,13,15,1,18,20,6,
13,24,26
60 DATA &3e,201,&32,93,18,205,72,18,&af,
&32,&3d,&8a,&32,&e2,&8b,195,142,123

```

MSX

```

10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2,2
20 BLOAD"cas":R
30 BLOAD"cas:
40 BLOAD"cas":R
50 BLOAD "cas":R
60 BLOAD "cas:
70 FOR I=44450! TO 44459!:READ A:POKE
I,A:NEXT:POKE &HAD14,187:POKE &HAD15,6
4
80 DEFUSR=44244!:A=USR(0)
90 DATA &HAF,&H32,46,201,&H32,134,202,
&HC3,&H83,&H8B

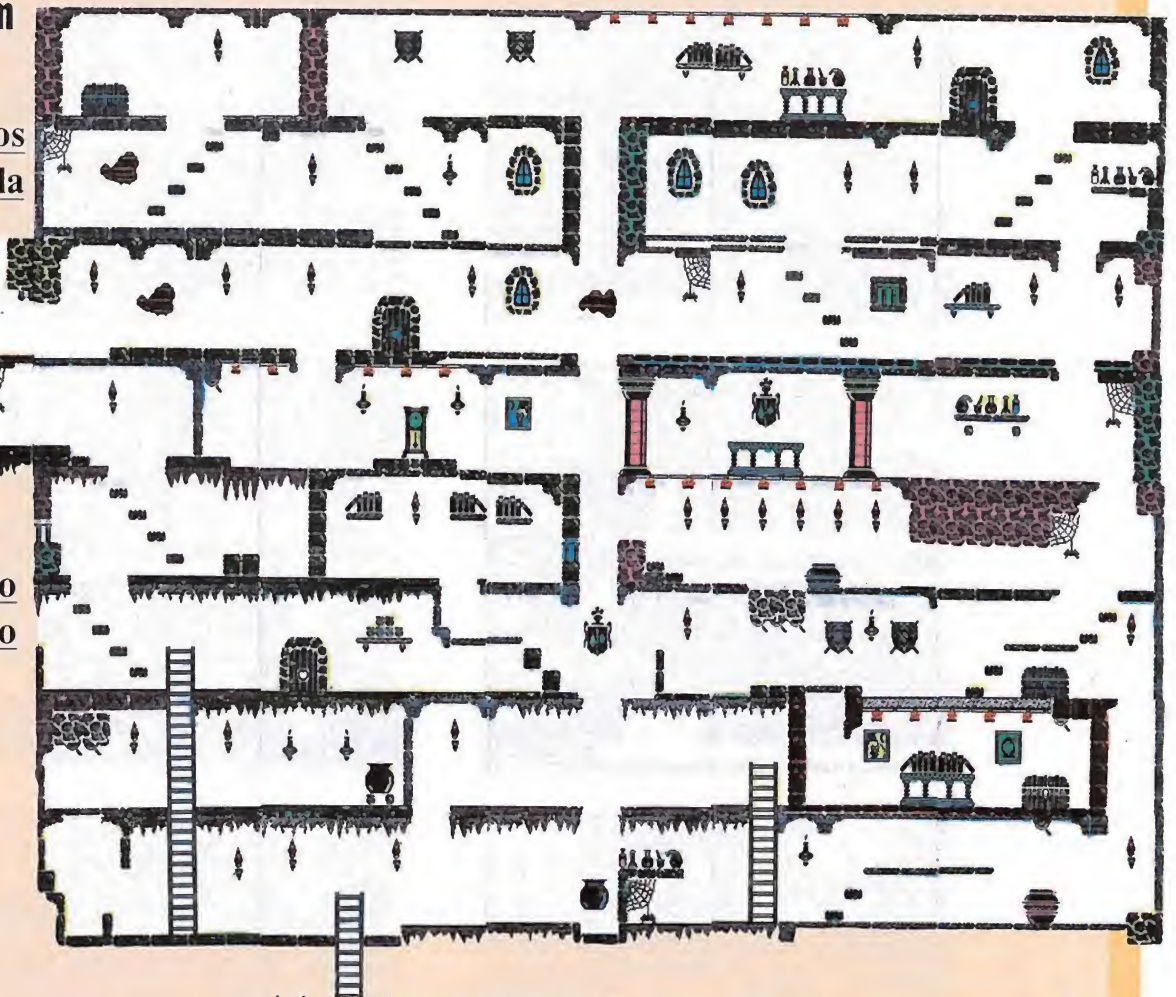
```

SPIRITS

Spectrum

televisor, nuestros
ron el mito de la

palcolor y tres
cipal instrumento
la varita y el libro
los famosos
dievales.



ca de la derecha, es la única que sirve para algo, gracioso verdad.

Buscaremos, después, la varita mágica que utilizaremos para deshacer el hechizo de la princesa, convertida en una mini princesa, fea, bajita y rechoncha como un pitufo. Con sólo nuestra presencia en su habitación, se convertirá en una princesa alta y guapa. Tanto la princesa como la armadura y el águila, para no ponernos las cosas fáciles se encuen-

tran en constante movimiento por el castillo. Por ello es importante mantener el objetivo en pantalla.

Lo fácil ya está hecho, sólo queda eliminar la terrible pesadilla del águila gigante, que elimina a todo aquel que se adentra en los castillos, y colocándonos a su misma altura, disparemos el último de nuestros conjuros, después del cual saludaremos al examinador en busca de nuestro merecido carnet de primera.

Spectrum

LISTADO 1

```
10 REM CARGADOR VIDAS INFINITA
5 'SPIRITS'
20 LOAD ""CODE 23296.82
30 CLS : PRINT " INTRODUCE LA
CINTA ORIGINAL"
40 RANDOMIZE USR 23296
```

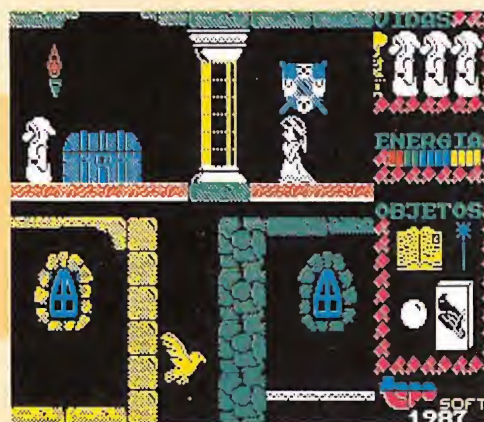
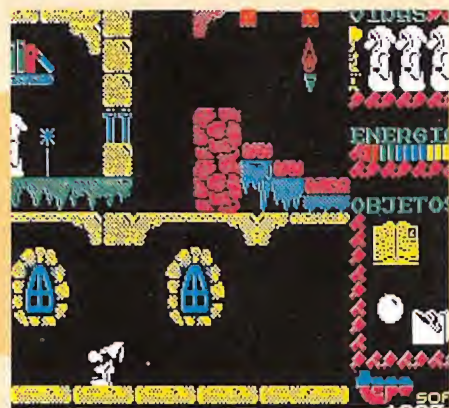
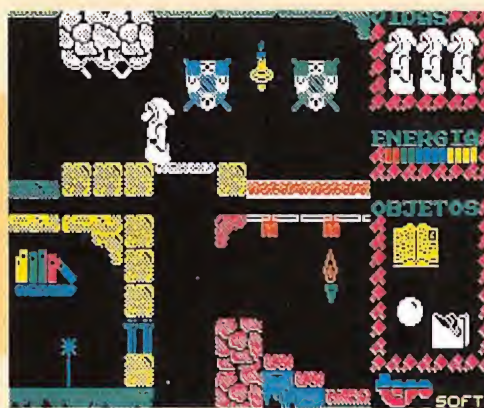
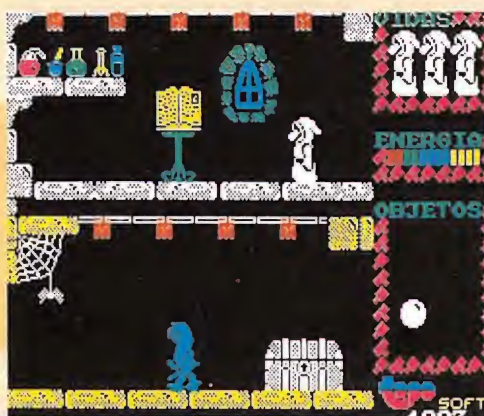
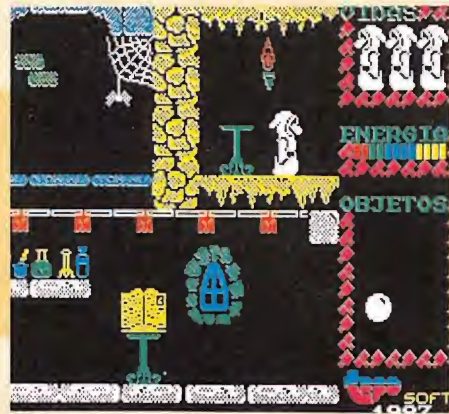
LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD465BDD21CB5C11DF10	1171
2	3EFF37CD5605CD1C5DCD	1199
3	465BDD21CB5C11190C3E	826
4	FF37CD56053EC932175E	1036
5	210040110140360001FF	489
6	1AEDB0F3315FEACDC45D	1554
7	AF32FDC8322ACAC382BB	1484
8	DD210000111100AF37C3	713
9	56050000000000000000	91

DUMP: 40000
N.º BYTES: 82

Amstrad Cinta

```
10 MEMORY 5000
20 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2
,9:INK 3,10:INK 4,3:INK 5,3:INK 6,16:INK
7,13:INK 8,15:INK 9,1:INK 10,18:INK 11,
20:INK 12,6:INK 13,13:INK 14,24:INK 15,2
6
30 LOAD"scr",&C000
40 LOAD"willie
50 POKE &8A3D,0:POKE &8BE2,0
60 CALL 31630
```



¡JACK ATACA DE NUEVO!



1.200 Ptas.
(VERSION CASSETTE)

DISPONIBLE EN

Spectrum
Commodore
Amstrad
Amstrad Disk



MICRO-1

C/. Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid (Metro O'Donnell o Goya)
Tel. (91) 275 96 16 - 274 75 02

**SOFTWARE:
POR CADA DOS PROGRAMAS, GRATIS A ELEGIR**
- CASCOS STEREO
- RELOJ DIGITAL + BOLÍGRAFO LACADO
- RELOJ DIGITAL ROBOT O AVIÓN

	PTAS.		PTAS.
FIST II	875	XEVIUS	875
DEEP STRIKE	875	10th FRAME	1.200
SUPER SOCCER	875	LEADERBOARD	1.200
TERRA CREST	875	EXPRESS RAIDER	875
DOUBLE TAKE	875	ACE OF ACES	1.200
SHORT CIRCUIT	875	IMPOSSABALL	875
ARKANOID	875	SIGMA 7	875
UCHI-MATA	875	BAZZOKA BILL	875
INSPECTOR GADGET	875	DRAGON'S LAIR II	875
SHAO LIN'S ROAD	1.750	SHADOW SKIMMER	875
SOFTWARE AMSTRAD DISCO	2.250	(Incluido regalo calculadora)	

SPECTRUM PLUS +
CASCO MÚSICA STEREO
19.800 PTS (incl. IVA).

OFERTAS YOSTICKS

	PTAS.
QUICK SHOT I	995
QUICK SHOT II	1.195
QUICK SHOT II TURBO	2.695
QUICK SHOT IX	1.995
KONIX (microswitch)	2.595
INTERFACE SPECTRUM	1.195

IMPRESORAS 20% DTO. SOBRE P.V.P.

CABLES E INTERFACES
20% DTO. SOBRE P.V.P.

CADENA MUSICAL 27.900 PTS.
VIDEO VHS AKAI 79.900 PTS.
RADIOCASSETTE STEREO 6.895 PTS.

SOLICITA GRATIS
NUESTRO CATÁLOGO A
TODO COLOR, DE
NUESTROS PRODUCTOS

RATÓN PARA AMSTRAD Y COMMODORE CON SOFTWARE 4.900 PTS.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN GASTOS

DE ENVÍO (si es inferior a 1.200 ptas. se cargarán

150 ptas). LLAMA POR TELÉFONO. ADELANTAS TRES DÍAS TU PEDIDO

TELEF. (91) 274 75 02 /
(91) 275 96 16

(Durante las 24 horas)

SERVICIO TÉCNICO REPARACIÓN TARIFA FIJA: 3.600 PTAS.
(incluido provincias sin gastos envío)

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR 3.495 PTAS. Y 3.995 PTAS.

COMPATIBLE PC-IBM 640 K

2 BOCAS 360 K

MONITOR FÓSFORO VERDE

149.900 PTAS. (incluido IVA)

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR
3.495 PTS. Y 3.995 PTS.

COMMODORE 128 54.900

COMMODORE 128 + TECL. MUSICAL.... 57.900

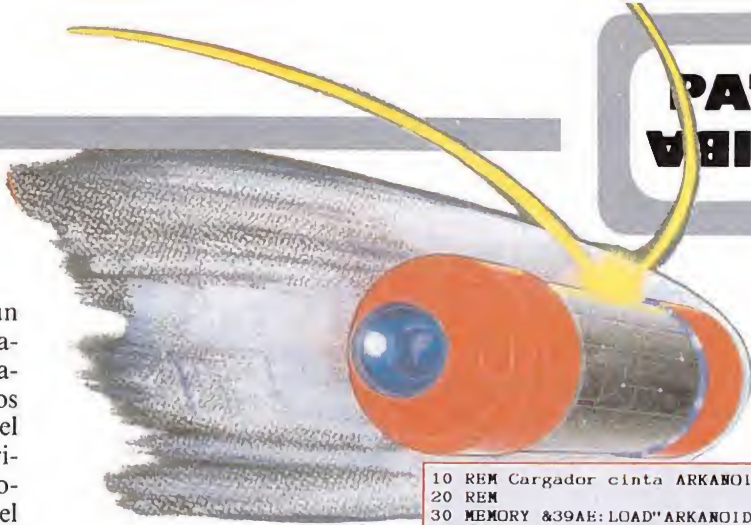
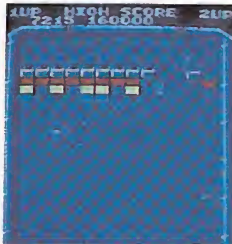
	PTAS.
DISKETTE 3"	695
DISKETTE 5 1/4" DC/DD	190
LÁPIZ ÓPTICO SPECTRUM	2.890
LÁPIZ ÓPTICO AMSTRAD	2.890
CINTA C-15 SPECTRUM	69
MICRODRIVE	495
ARCHIVADOR DISCO 3"	2.600
RALENTIZADOR DE JUEGOS	995

¡¡PRECIOS EXCEPCIONALES PARA TU AMSTRAD!!

Tiendas y Distribuidores, pidan lista de precios al mayor. C/. Galatea, 25 28042 - MADRID telef. (91) 274 75 03

Amstrad Commodore

El mes pasado publicamos un cargador de vidas infinitas para Spectrum con el fin de facilitar el juego a los sufridos usuarios de este ordenador, ahora les llega el turno también a los no menos sufridos usuarios de Amstrad y Commodore, que, por supuesto, tienen el mismo derecho a disfrutar de las propiedades revitalizantes de nuestros pokes mágicos.



Amstrad

Pokes ARKANOID A.C.1.

Vidas : POKE &2F3,0
Fase inicial :
POKE &276,0
POKE &277,0
POKE &B7D9, fase-1

```
10 REM Cargador cinta ARKANOID by A.C.1.
20 REM
30 MEMORY &39AE: LOAD"ARKANOID"
40 MODE 2
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:a
  $=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT "Pantalla a comenzar (1/31) : "
  ,a:IF a=1 THEN 70 ELSE POKE 1,0:POKE 2,a
  -1
70 CALL &3A6A:LOAD"!",&4000:FOR i=&A000
  TO &A070:READ a$:POKE i,VAL("&"a$):NEXT
  :CALL &A000
80 DATA F3,21,53,A0,11,0,90,1,0,1,ED,B0,
  21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,40,1,
  0,2,3E,A0,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1,0,2
  ,ED,B0,DD,21,0,BF,11,4F,0,CD,67,BB,3E,C3
  ,32,14,BF,21,0,90,22,15,BF,C3,0,BF,ED,4F
  ,ED,5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,C9,3A,0,
  0,B7,20
90 DATA 3,32,F3,2,3A,1,0,B7,20,C,32,76,2
  ,32,77,2,3A,2,0,32,D9,B7,C3,B5,45
```

AYUDAS

[B] Si lo cogemos nos permitirá acceder a la pantalla siguiente a través de una compuerta; actúa de llave sin necesidad de acabar con la totalidad de los ladrillos de esa fase. (COLOR MORADO).

[C] Inmoviliza el rayo (pelota) durante algunos segundos permitiéndonos de este modo dirigir la trayectoria del mismo hacia la posición deseada. (COLOR VERDE).

[D] Descompone el rayo (pelota) en tres, cada una de las cuales recorre a su libre albedrío la pantalla. Permite acabar con bastantes ladrillos simultáneamente, pero también plantea ciertos problemas al tener que controlar muchos más rebotes. (COLOR AZUL CLARO).

[E] La nave (pala) adquiere el doble de su tamaño habitual y es mucho más fácil atrapar los rebotes para dirigir, acto seguido, la trayectoria del rayo. (COLOR AZUL OSCURO).

[L] Dota a nuestra nave de dos mortíferas armas con los que podemos destruir todos los ladrillos sin necesidad de utilizar el rayo, aunque eso sí procurando siempre que éste no rebase nuestra línea defensiva. (COLOR ROJO).

[P] Nos da una vida extra. (COLOR GRIS).

[S] Disminuye la velocidad con la que se mueve el rayo y esto nos permite controlarlo mucho mejor. (COLOR NARANJA).



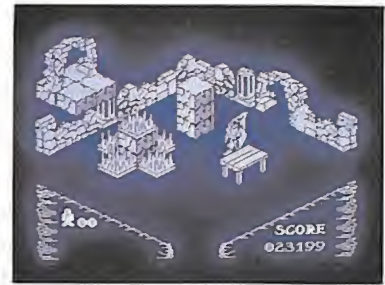
Commodore

```
10 REM *** CARGADOR ARKANOID
20 REM *** POR F.V.C
30 M=49152:PORT=0T096:READH:POKEH+T.A S=$+A NEXT
40 IFS<>11985 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS..." STOP
50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ",V$:IF V<>"N" THEN 60
55 POKEH+38,44 INPUT "¿CUANTAS VIDAS (1-99) ",V$:IF V<>"0" THEN 55
57 VD=INT(V/10):VUEV=VD*10:POKEH+42,VD+16+VU
60 INPUT "PELOTA REBOTANDO EN EL SUELO (S/N) ",P$:IF P<>"N" THEN 60
65 POKEH+48,44 POKEH+53,44 POKEH+58,44 POKEH+63,44 POKEH+68,44
70 INPUT "LADRILLOS METALICOS AL PRIMER TOQUE (S/N) ",C$:
80 INPUT "VELOCIDAD CONSTANTE (S/N) ",C$:
82 IFC$="N" THEN POKEH+78,44:POKEH+83,44:GOTO 90
84 INPUT "VELOCIDAD (1-10) ",V$:IF V<>"1" THEN 84
86 POKEH+82,S
90 INPUT "NIVEL INICIAL (1-32) ",L$:IF L<>"0" THEN 90
92 POKEH+87,L-1
94 PRINT "PREPARA EL ORIGINAL DE ARKANOID Y PULSA SHIFT" WAIT 653:1
96 POKEH+16,0:POKEH+17,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,160,60,185,36
110 DATA 132,153,36,3,136,16,247,169,36,133,184,164,3,133,185,76,43,0
120 DATA 169,0,141,120,155,169,4,141,211,241,169,109,141,76,179,169,27,141
130 DATA 158,179,169,125,141,200,179,169,149,141,201,179,169,2,141,202,179,169
140 DATA 16,141,161,176,169,169,141,196,173,169,2,141,197,173,169,0,141,145
150 DATA 240,76,5,1,70,86,67
```

** POKES ARKANOID - COMMODORE **

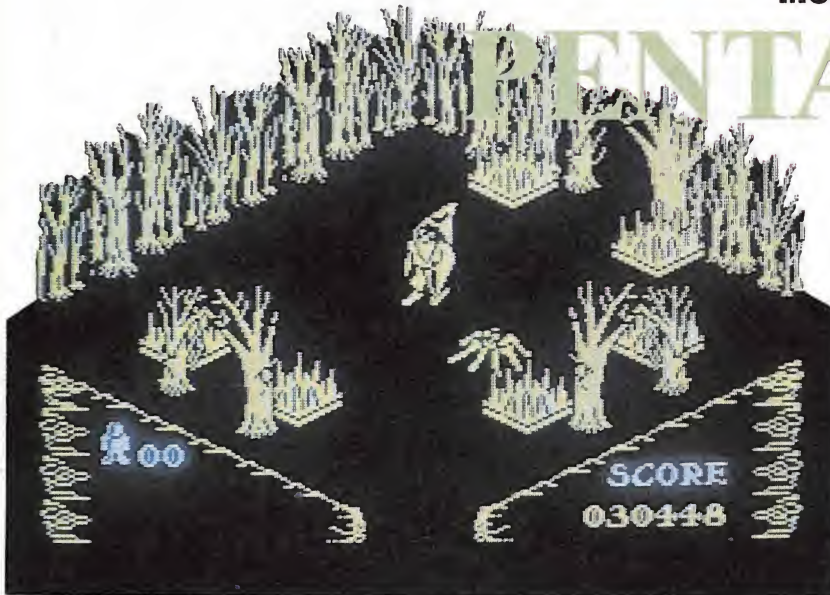
VIDAS INFINITAS	POKE 16078,0
NO. DE VIDAS	POKE 16107,0
PELOTA REBOTANDO EN EL SUELO	POKE 16340,160
	POKE 16390,118
	POKE 16390,170
	POKE 16390,190
	POKE 16390,195
	POKE 16390,199
LADRILLOS METALICOS AL PRIMER TOQUE	POKE 16390,110
VELOCIDAD CONSTANTE	POKE 16390,115
NIVEL INICIAL	POKE 16390,11

“ Los runos deberás buscar. Ellos encontrarán su lugar en la Magia y en la Tierra. Así llegarás tú al PENTAGRAM ”



MSX

PENTAGRAM



Ultimate se ha caracterizado siempre por la dificultad que acompaña a cada uno de sus juegos. Para que los usuarios de MSX puedan también aprovecharse de las ventajas que en su día disfrutaron los usuarios de Spectrum, con este cargador podréis participar en este interesante programa sin que vuestra integridad sufra lo más mínimo.

AYUDAS

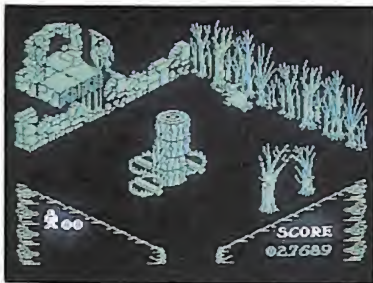
- El objetivo del juego es completar con cinco objetos el pentagrama o estrella de cinco puntas.
- Encontraremos muchos enemigos; algunos nos empujarán, pero otros nos llevarán a mejor vida con sólo tocarnos.
- Dentro del templo encontraremos los siguientes objetos:
 - **Los cuatro monolitos.** Debemos activarlos con un cubo de agua que hayamos cogido del pozo.

Tres pozos para recoger el agua. Son imprescindibles para acabar la aventura. Situándonos junto al pozo y disparándolo, obtendremos el cubo.

El pentagrama es el objeto central del juego. Le encontraremos una vez que hayamos «regado» los monolitos.

Cinco runos son los elementos que conformarán el pentagrama. Se encuentran repartidos por todo el laberinto. Una vez en la pantalla del pentagrama se colocarán automáticamente.

- Sólo podemos llevar al mismo tiempo tres objetos, por lo que debemos recorrer el mismo camino, pacientemente, varias veces.



MSX

```

1 'POKES PENTAGRAM
2 'MARCOS.J.B
4 S=0:CV=5:SCREEN0:DEFUSR=&HE000
5 FORM=0T012:READA$=A=VAL('*&H'+A$):POK
E&HDE00+N,A:S=S+A:NEXT
10 IFS<>1310THENPRINT*ERROR EN DATAS*:
END
20 CLS:LOCATE0,23:INPUT*QUIERES VIDAS
INFINITAS (S/N)*:A$:IFA$(<)*S*ANDA$(<)*S
*THENV1=&H35:GOTO30
25 V1=0
30 IFCV=0THENGOTO45
35 PRINT:LOCATE0,23:INPUT*CUANTAS VIDA
S QUIERES (1-127)*:CV:IFCV<10RCV>127
HENGOTO35
40 CV=CV+1
45 CLS:LOCATE5,8:PRINT*INTRODUCE LA CI
NTA ORIGINAL*:LOCATE7,10:PRINT*PULSA P
LAY Y UNA TECLA*
50 IFINKEY$=""THENGOTO50
60 BLOAD"CAS":POKE&HDE,&HDE:POKE&HD
E01,V1:POKE&HDE06,CV:A=USR(A)
100 DATA35,32,A0,C5,3E,5,32,D1,AE,C
3,0,5D
    
```

INSTRUCCIONES DEL CARGADOR

Teclear el cargador, ejecutarlo y responder a las preguntas. Una vez hecho esto, introducir la cinta original y esperar a que se cargue el programa en su totalidad.

POKES

POKE &HC5A0,0 Vidas infinitas
POKE &HAED1,N N= Número de vidas + 1, n(1-127)

6 GRANDES EXITOS EN UNO

MAS UN JUEGO GRATIS (DUET)

1.750 Ptas.
VERSION CASSETTE

1750 PTAS

= 250 PTAS

7 PROGRAMAS

CADA
JUEGO

HIT
PAK



SCOOBY DOO



FIGHTING WARRIOR



1942



ANTIRIAD



JET SET WILLY II



SPLIT PERSONALITIES



DUET

PLUS BONUS GAME
DUET. PREVIOUSLY
UNRELEASED.
SIMULTANEOUS
TWO-PLAYER ACTION.

6
PAK

DISPONIBLE EN
Spectrum
Commodore
Amstrad
Amstrad Disk



COLECCIONA MICROMANÍA!

850 ptas.

Para solicitar
las tapas,
remítenos
hoy mismo
el cupón de pedido
que encontrarás
en la solapa
de la última página



No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo
sistema de fijación
que permite además
extraer cada revista
cuantas veces sea necesario.

TESTIS™

SERMA TE DESAFIA

solo en otra Galaxia encontraras un juego similar...

DISPONIBLE
EN TODOS
LOS SISTEMAS



KONAMI

DE VENTA TAMBIEN EN KONAMI SHOP
C/. FRANCISCO NAVACERRADA, 19

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A SERMA:
C/. CARDENAL BELLUGA, 21.
Tels. 256 21 01 - 02. 28028 MADRID

TITULO: SISTEMA:
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCION: COD. POSTAL:
POBLACION: PROVINCIA:
FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO CONTRAREEMBOLSO

Commodore



DANDY

AYUDAS

Cuando las ciudades recibían la anónima denominación de aldeas, acontecimientos de singular relevancia ocurrían para animar la monótona vida de sus habitantes.

Así, algunas veces, poblados enemigos se hacían con el poder destruyendo a reyes y familia. Casi siempre con el paso del tiempo algún valeroso heredero se atrevía a alzarse contra los usurpadores reclamando lo que en teoría le pertenecía. Thor, el protagonista de esta videoaventura, se ha apuntado a esta lucha por la justicia y debe desarticular las tres líneas enemigas: la ciudad, los jardines y el palacio.

Thor y su amiga Sheba encontra-

rán algunos objetos de indiscutible utilidad. La comida les permitirá reponer energía para llevar a buen término su misión. Deberán buscar llaves, imprescindibles claro está, para atravesar puertas y recoger cuantos tesoros encuentren, ya que su puntuación aumentará de modo asombroso. Como cualquier luchador que se precie contarán con un potente rayo, más cercano a la época actual que a la gloriosa Edad Media, que les permitirá en algunas ocasiones paralizar a los enemigos.

Con ayuda de este cargador ejercer de Llanero Solitario buscando el bien será mucho más fácil, ya que llaves y energía no se convertirán en un contratiempo ocasional.

- No todos los enemigos exigirán las mismas técnicas de ataque. Los enemigos inmóviles necesitan sólo un disparo o practicar con prudencia la lucha cuerpo a cuerpo, lo que es bastante más perjudicial para vuestra energía. Los generales y fantasmas, sólo mueren tras repetidos disparos.
- Los generales surgen del grueso del ejército y los fantasmas detrás de guerreros; por eso es aconsejable no quedarse parado en el lugar de entrada de la pantalla.
- Si se abren todos los cofres de

la pantalla los enemigos no volverán a aparecer.

● Para abrir los cofres es necesario acabar con todos los enemigos y disparar, una vez hecho esto, al cofre. De este modo podremos coger los objetos que contienen.

● En los cofres encontraremos cuatro objetos diferentes:

La comida repone energía de forma aleatoria variando entre 40 y 100 puntos.

● Las llaves, permiten abrir todas las puertas. Éstas permanecerán abiertas el resto de la par-

tida. Cualquier llave abre cualquier puerta. Su número es abundante pero es aconsejable recogerlas siempre.

● Los rayos constituyen el armamento de los protagonistas. Su efectividad es aleatoria, a veces acabarán con todos los enemigos de la pantalla o los paralizará, mientras que en otras ocasiones su efecto será nulo.

● Los tesoros aumentarán nuestra puntuación.

● Para completar la aventura deben recorrer tres zonas:

La ciudad.—Consiste en cuatro fases de combate y una de saqueo. Es muy importante acumular el mayor número de llaves y comida, aprovechando que en esta primera fase los enemigos no son peligrosos.

Los jardines.—En ellos las llaves comenzarán a escasear por lo que deberemos utilizarlas con precisión.

Palacio.—Es la zona más difícil con menos provisiones y más enemigos. Desperdiciar una llave significaría no llegar al final del juego.

** DANDY COMMODORE **

POKES DIRECTOS (TRAS UN RESET):

- INMUNE A CHOQUES CON ENEMIGOS ESTATICOS: POKE 8764,44
- INMUNE A CHOQUES CON ENEMIGOS MOVILES: POKE 11911,44
- INMUNE AL PASO DEL TIEMPO: POKE 5697,44:POKE 5718,44
- INMUNE A DISPAROS DEL OTRO JUGADOR: POKE 9801,44
- ABRIR PUERTAS SIN TENER LLAVE: POKE 8019,8
- HECHIZOS SIN TENER RAYOS: POKE 11830,7

EMPEZAR EL JUEGO: POKE 40960,183:SYS 4371

10 REM *** CARGADOR DANDY

20 REM *** FOR F.V.C.

30 FOR T=0 TO 59:READA:POKE288+T,A:S=S+A:NEXT

35 IFS<5250 THEN PRINT "DATAS INCORRECTOS...":STOP

40 PRINT "ENERGIA INAGOTABLE (S/N)..."

42 INPUT "M...EN CHOQUES CON ENEMIGOS ESTATICOS":A1\$:IFA1\$="N" THEN POKE 17,44

44 INPUT "M...EN CHOQUES CON ENEMIGOS MOVILES":A2\$:IFA2\$="N" THEN POKE 20,44

46 INPUT "M...FOR PASO DEL TIEMPO":A3\$:IFA3\$="N" THEN POKE 33,44:POKE 39,44

48 INPUT "M...FOR DISPAROS DEL OTRO JUGADOR":A4\$:IFA4\$="N" THEN POKE 34,44

50 INPUT "M...ABRIR PUERTAS SIN TENER LLAVE (S/N)":B\$:IFB\$="N" THEN POKE 39,44

60 INPUT "M...ECHAR HECHIZOS SIN TENER RAYOS (S/N)":C\$:IFC\$="N" THEN POKE 39,44

70 PRINT "REPARA LA CINTA DE DANDY Y PULSA SHIFT":WAIT 53,1

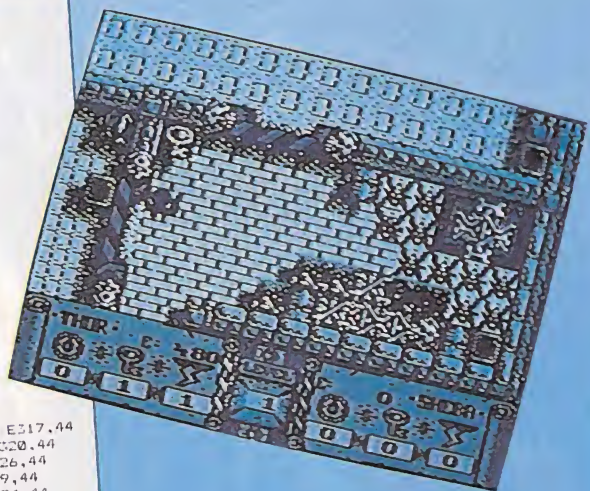
80 PRINT "XXX":POKE 16,32:POKE 17,1:POKE 2050,0:LOAD

100 DATA 32,165,244,169,46,141,240,2,169,1,141,241,2,96,169,59,141,53,5,169

110 DATA 1,141,54,5,76,0,5,169,44,141,60,34,141,135,46,141,65,22,141,86

120 DATA 22,141,73,38,169,8,141,83,31,169,7,141,54,46,76,19,17,70,86,67

READY.



CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA

**PROEIN
SOFT LINE**

EXCLUSIVOS DE OTRAS EMPRESAS



HAS CAÍDO EN LA JUNGLA DEL PLANETA ESMERALDA Y TU NAVE SE HA DAÑADO. ENCUENTRA LAS PIEZAS VITALES PARA PODER ESCAPAR.

CSA



LA HISTORIA CONTINUA... PILOTA LA NAVE MAS PODEROSA DE LA GALAXIA, SCANNER Y OTROS SOFISTICADOS CONTROLES DE VUELO TE AYUDARAN A RESCATAR EL SISTEMA ESTELAR DE CELOS IV. ¡ADELANTE!

CSA

PRECIO
880 pts.
BONO AMSTRAD
2.395

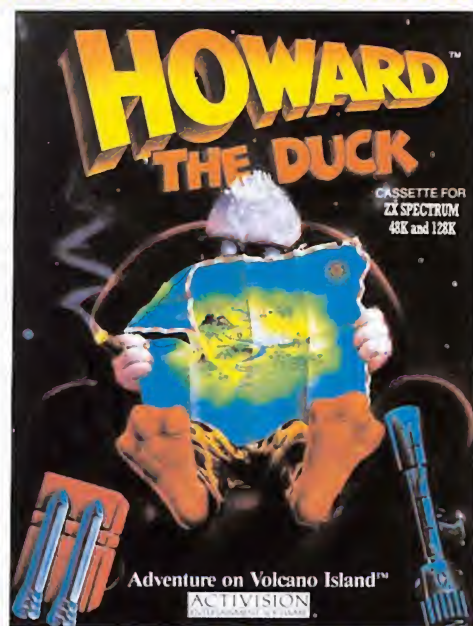
SAILING



ACTIVISION

INTENTA LA MEJOR SIMULACION DE VELA HASTA AHORA NUNCA VISTA. DISEÑA TU YATE, ELIJE VELAS, Oponente, PAIS Y ENROLATE EN LA MEJOR REGATA DEL MUNDO.

CSA



Adventure on Volcano Island™
ACTIVISION

TUS MEJORES AMIGOS ESTAN PRISIONEROS EN UN VOLCAN. TENDRAS QUE SALVARLOS, PERO CUIDADO CON LAS ARENAS MOVEDIZAS, TERRENOS FANGOSOS, LOS FUERTES VIENTOS Y ADEMÁS PROCURA QUE EL VOLCAN NO ENTRE EN ERUPCION. ¿TE LO IMAGINAS? ¿Y SI TU ERES UN PATO?

CSAM



VIVE LA MAYOR ACCION DE LUCHA EN EL BARRIO CHINO DE SAN FRANCISCO CON JACK BURTON, WANG CHI Y EGG SHEN. LA MAGIA, LOS CUCHILLOS, LAS ESPADAS Y LOS PUÑOS SERAN TUS MEJORES ALIADOS.

CSA

Disponibles con:

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)
MSX

C
S
A
M

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC Cl. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN, S.A.

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Hypersports y Green Beret

Tengo algunas preguntas relativas a los siguientes juegos:

1. En «Hypersports» tengo problemas en la prueba del trampolín. Sigo correctamente las instrucciones del programa y mi mejor salto ha sido con mucha suerte de cinco metros, lo que no permite pasar a la siguiente prueba. ¿Podríaís explicarme cuándo tengo que pulsar el botón de despegue del potro y cuándo los controles de derecha e izquierda?

2. En «Green Beret», en la primera zona, cuando aparece un camión que se detiene en el final de la pantalla y parece que se deja de producir el scrool, suena la alarma. ¿Es éste el final de la primera fase? Si lo es, ¿qué tengo que hacer?

Andrés Pérez La Rosa
Barcelona

1. Cuando el atleta está en el potro, hace tres movimientos. Es conveniente apretar la citada tecla cuando está en el último (haciendo el pino). Hecho esto, da a las teclas izquierda-derecha a toda velocidad para conseguir el mayor número de volteretas. Cuando esté cerca del suelo, deja de dar sin control y pulsa las teclas con cuidado para que el atleta caiga de pie sobre el suelo. Ten en cuenta que esto es lo fundamental para conseguir pasar a la siguiente fase, aunque no hagas muchas volteretas.

2. Sí. Ahí está el final de la primera fase; debes acabar con todos los soldados que aparecen. Te recomiendo que lleves el lanzallamas con los tres disparos, pues de otro modo la tarea se hace bastante peligrosa.

Tarzan

Me gustaría que me resolvieran unas dudas que tengo en el programa «Tarzan» de Amstrad.

Cuando encuentro una cuerda para poder atravesar el foso, no consigo alcanzar la cuerda. Tampoco sé cómo llegar a la gema que está en un árbol. ¿Podríaís ayudarme? ¿Hay algún otro objeto en el juego?

Sergio Cojuela
Madrid

1. Para agarrarte a la cuerda, es necesario que saltes en el momento adecuado. Procura hacerlo cuando la cuerda se encuentre en la mitad del foso y viniendo hacia ti. Para llegar a esa gema necesitas la ayuda de un mono (¿qué mejor escalador de árboles?).

Sí, hay varios objetos más, como teas, escudos y, por supuesto, algún mono.

Infiltrator y Movie

Desearía que me explicasen cómo se despegan en el «Infiltrator» y que me solucionen unas dudas en el «Movie». ¿Cómo puedo pasar la tercera y cuarta puertas, en este juego? Al pasar me matan porque hay una especie de sombra. ¿Cómo se pueden mover los mandos de la parte inferior de la pantalla y cómo se utilizan?

M. G. C.
Barcelona

1. Todos esos detalles deben aparecer en las instrucciones que seguramente acompañaban a tu juego. Sin embargo, para facilitarte las cosas, te diré que para despegar debes proceder como sigue: pulsa las teclas B, S e I, con lo que pondrás en marcha la batería, el motor y el ordenador; hecho esto, espera a que el contador r.p.m. indique 2.400 y pulsa la tecla de abajo. El helicóptero se debe elevar ahora.

2. Para pasar por ese sitio, debes decir previamente la palabra «OPEN». Entonces la sombra (que es una armadura) se deslizará fuera de la puerta franqueándote su paso.

Para utilizar dichos iconos, debes disparar (dar al botón de disparo). Así saldrás del modo de «caminar», pudiendo escoger uno de los otros. Ahora controlas una especie de cuadro con las teclas izquierda y derecha. Cuando ese signo lo coloques en el icono deseado, aprieta al disparo y accederás al modo correspondiente.

Bomb Jack

1. En el juego «Bomb Jack» de Spectrum aparecen unas letras metidas en un círculo. ¿Cada cuánto tiempo aparece cada una de éstas?

2. Si aparecen por casualidad. ¿Me pueden dar algún poke para que me aparezcan dichas letras cuando yo quiera?

3. Que yo sepa, hay en el Spectrum tres letras, la «P», la «B» y la «E». ¿Existe la letra «S»? Yo la he visto en las máquinas recreativas.

José María Domínguez
Sevilla

1. La aparición de esas letras se rige por procedimientos aleatorios, luego, normalmente, no se puede predecir su aparición.

2. Precisamente por su carácter aleatorio, no te podemos dar un poke para esa finalidad sin alterar con toda probabilidad el programa gravemente.

3. Dicha letra no existe en la versión de ordenador. De todos modos, tampoco es lógica su existencia, puesto que en la máquina al cogerla te daba una partida gratis, cosa a todas luces innecesaria en tu ordenador, pues aquí todas las partidas te resultan gratuitas.

Jack the Nipper

Os escribo esta carta para haceros una serie de preguntas:

1. En el juego «Jack the Nipper» sigo vuestras instrucciones, aparecidas en

esta revista, y cuando llego al museo de la llave en la sala del radiador, entro en el túnel de ventilación y consigo llegar a una especie de cuadrado como el de abajo, pero allí me espero y no pasa nada, y los fantasmas me matan. ¿Qué tengo que hacer?

2. ¿Cómo se introducen los pokes que decís en vuestra revista (vidas infinitas, energía, etc.) ¿Podríaís poner un ejemplo bastante claro?

Luis Miguel Díaz Blanco
Madrid

1. Para pasar a esta pantalla, tendrás que haber hecho bastantes travesuras y así los fantasmas no te harán nada.

2. Para introducir un poke deberás cargar el programa con MERGE"". Cuando aparezca el mensaje OK, introduce el poke antes de la sentencia RANDOMIZE URS X o similar, haz RUN y pon el cassette en marcha.

Pyjamarama

Tengo dos dudas del juego «Pyjamarama» que me mantienen en ascuas.

1. Al llegar a la luna, ¿qué hay que hacer para paralizar o matar a los marcianos, para poder pasar la puerta que está al otro lado?

2. Por otro lado, no sé cómo abrir la puerta de la pantalla que se encuentra entre la escalera por la que se sube al piso corredizo y la pantalla en la que está la puerta que se abre con el penique. ¿Dónde están los objetos que necesito para poder abrir la puerta que arriba os indico?

José Angel Elorra
Álava

1. Para que los marcianos no te hagan nada, deberás tener la pistola cargada. La pistola se encuentra en la sala de billar y se carga en una pantalla a la derecha de los fantasmas (piso 1).

2. Esa pantalla es la sa-

la de billar, y se abre con la llave que está en el tejado.

Sir Fred

En el juego «Sir Fred», ¿cómo se pasa de la pantalla de la izquierda de donde salimos, donde hay un precipicio y una piedra muy grande de donde no podemos pasar?

Alejandro Díaz García
Málaga

Esa pantalla se pasa de la siguiente manera:

En primer lugar, se coge la cuerda en un par de pantallas a la derecha de la de la piedra. Cuando tengamos la cuerda, nos ponemos en el borde del precipicio y damos a la tecla usar. Aparecerá una cuerda colgando, nos agarramos a ella y nos balanceamos. Cuando tengamos un gran balanceo, nos soltamos y pasamos la piedra por encima. Podremos llegar a la siguiente pantalla.

Astroclone

En el juego «Astroclone», decís que en la fase de combate en tierra hay que dirigirse a la habitación de la izquierda y colocarse sobre la plataforma de transmisión, para que el rayo nos teletransporte a la base. Por mucho que lo intento, no lo consigo. ¿Qué se tiene que hacer exactamente?

Colócate justo sobre la plataforma y muévete un poco de derecha a izquierda y de arriba abajo; verás cómo después de moverte un poco aparece el rayo teletransportador.

Herbert's Dummy Run

Tengo un CPC 464 Amstrad y me gustaría que me contestárais a las siguientes preguntas referentes al

juego «Herbert's Dummy Run»:

1. ¿Qué objeto se necesita para coger la catapulta?
2. ¿Cómo se puede coger la bomba?
3. En la pantalla en que se disparan chupetes. ¿Cómo puedo pasar a la otra puerta si no puedo saltar?

Daniel Marín Pérez
Barcelona

1. La catapulta se carga con las piedrecitas.
2. La bomba se puede coger subiéndonos a alguna de las cuerdas que hay en esa pantalla y dando rápidamente a las teclas derecha e izquierda alternativamente hasta que logremos subir.
3. Para pasar por esa puerta, sólo tienes que pegarte a ella y, sin necesidad de saltar, pasarás la puerta.

Batman

Desearía que me ayudasen a solucionar un problema que tengo en el programa «Batman». Es el siguiente: cuando vuelvo de recoger el cinturón antigравidad, hay una pantalla en la que aparece un batman de velocidad y un objeto de ayuda; pues bien, al llegar a dicha pantalla no se puede dar la vuelta porque la puerta está en alto y no se puede alcanzar.

Eduardo Juan Gallego
Málaga

Para pasar esta puerta, deberás ayudarte o bien de algún batman de velocidad o bien de algún objeto al que te puedas subir para alcanzar la puerta. De cualquiera de estas dos formas podrás pasar la puerta.

Profanation

Tengo unas pequeñas preguntas:

En el juego «Abu Simbel», al llegar a la pantalla número 36 hay para escoger cinco posibles caminos, señalados con unos cuadrados

de colores distintos. ¿Cómo se pasa esta pantalla? Siempre que voy por un camino, voy a dar a una pantalla cerrada y caigo en un diamante que me quita todas las vidas.

José Antonio Martínez
Lugo

Al pasar por la pantalla 10 (la del diamante) te deberás fijar en su color para, más tarde, en la pantalla 36, irte por el camino correspondiente al color del diamante. Si te vas por un camino de distinto color que el color del diamante, caerás en la habitación en la que está éste y morirás irremediabilmente.

Batman

Os escribo para que me resolváis una duda sobre el entretenidísimo juego de «Batman».

En la pantalla en que hay tres mesas, dos están pegadas y una encima de esas dos, más concretamente encima de la que está a la izquierda; es decir, la que está debajo de la puerta, y dos patas de elefante. ¿Cómo se pasa?

Ángel Lozano de la Rosa
Sevilla

Para pasar deberás coger las patas de elefante y las mesas móviles y hacer como una escalera por la que podrás subir para alcanzar la puerta, puesto que ésta está en alto.

Back to Skool y Skool Daze

Me gustaría que me aclarasen unas cuantas dudas en distintos juegos:

1. En el «Back to Skool», ¿desde dónde hay que disparar para que caiga la rana sobre la cabeza de la maestra?

2. En el «Skool Daze», ¿en qué pizarra hay que escribir las letras que nos dan los profesores?

Ivan Hernández Prío
Barcelona

1. Se puede disparar desde cualquier sitio, pues la piedra tiene que dar a la cabeza de la directora y rebotar hacia la copa.

2. Las letras que nos dan los profesores las podremos escribir en cualquiera de las pizarras.

Dustin

Os escribo a S.O.S Ware porque tengo un problema en el juego «Dustin».

No sé qué hacer con las cosas que cambio a los presos y robo a los carceleros. Hasta ahora, he hallado (y cambiado) las siguientes cosas: tabaco, mechero, porra, pistola, dinero, martillo y reloj, y una cosa que le quité a un guardia, que parece un carnet blanco.

Agradecería que me explicáseis su uso y si hay más cosas útiles en el juego.

Miguel Gutiérrez Martínez
Jaén

Los cigarrillos y el dinero sirven para que los presos nos den cosas a cambio de éstos.

La porra sirve para, con sólo dos golpes, abatir a los policías.

Con la pistola podremos disparar ocho balas para matar a los policías.

El martillo es de idéntica utilidad que la porra.

El mechero con la dinamita nos permitirá deshacernos de todos los policías que se encuentren en la pantalla.

El reloj nos mostrará el tiempo que llevamos jugando.

Ese carnet blanco debe de ser el pase; con él abriremos todas las puertas.

Hay otros objetos útiles en el juego, como son: antidotos, huesos, ganzúas, chalecos antibalas y una estatua.

De Ocasión

● **DESEO** formar un club, de chicos-as usuarios de Spectrum para intercambiar información, trucos, etc. Interesados escribir a José Ignacio García Cancelo. Fernández Ladreda, 96, 8.º C, izda. Tel. (985) 15 32 52. Gijón.

● **VENDO** Spectrum 48 K por 15.000 ptas. Regalo Interface. Interesados llamar de 7 a 9 de la tarde al tel. (948) 24 53 38. Preguntar por Ana.

● **VENDO** Zx Spectrum Plus, con todos los cables y manuales, cassette, Interface con joystick Kempston, por sólo 19.000 ptas. Interesados llamar al tel. (93) 331 69 28. Preguntar por Carlos.

● **VENDO** Spectrum 48 K, teclado Saga-3, microdrive, cassette, joystick, alimentador de seguridad, revistas, 3 libros, salida monitor, interruptor altavoz, Interface I y Kempston. Todo por 65.000 ptas. Interesados escribir a Álvaro Caballero Alonso. Catalina de Erauso, 21, 8.º A. Tel. (943) 45 83 74. San Sebastián.

● **URGE** vender Zx Spectrum 48 K en perfecto estado, con manuales, cables, fuente y, además un Quit Shot II con Interface. Todo por sólo 30.000 ptas. Interesados escribir a Roberto Vicente. Av. Pamplona, 4, 7.º B. Esc. drcha. Tel. (948) 27 63 68. Barañain (31010 Navarra).

● **VENDO** Spectrum Plus (en perfecto estado). Incluye manuales, cinta de demostración, cables y alimentador más un cassette. Si te interesa puedes escribir a Enrique Aguirre Aves. Terramar, bajo, 4.º. Tel. 44 21 65. Benalmádena-Costa (Málaga).

● **ESTAMOS** interesados en comprar una impresora Seikosha GP, de papel normal. A un precio bajo y que esté en buen estado. Interesados dirigirse a The Cracking House. Cádiz, 5. 11406 Jerez de la Frontera (Cádiz).

● **VENDO** Amstrad CPC-464 monitor color con manuales, más de 30 revistas, joystick, tapadera teclado, libros, procesador de textos. Todo por 75.000 ptas. Interesados llamar a Manolo al tel. (91) 255 89 01. Madrid.

● **VENDO** Spectrum Plus en perfecto estado, con todos los cables, y fuente de alimentación. Además, el cable para conectarlo a cualquier monitor, libros y revistas. Todo por 20.000 ptas. Interesados escribir a Eduardo Martín. Lomo de Enmedio, 26. Tarifa Alta (Las Palmas de Gran Canaria).

● **VENDO** Spectrum 48 K con todos los cables, manual de instrucciones, fuente de alimentación y

cinta de demostración. Incluye revistas de tema. Todo por sólo 26.000 ptas. Interesados dirigirse a Alfonso Porrúa Montenegro. Asturias, 22, 2.º. Tel. (986) 27 27 46. Vigo (Pontevedra).

● **URGE** vender Spectrum 48 K, cables, Interfaces, un joystick, libro sobre programación y muchas revistas sobre el tema. Todo por 40.000 ptas. Interesados escribir a José Antonio Alcántara. Doña Mencia, 37. Tel. 463 76 46 (a partir de las 15 horas). 28001 Madrid.

● **VENDO** videojuegos Philips G-7000 con cartuchos de juegos, valorados en 15.000 ptas. Interesados preguntar por Iñaki de 1 a 2,30. Tel. 447 47 34 de Bilbao. Sólo para gente que viva en Bilbao o alrededores.

● **ATENCION** vendo Casio FP-200, pantalla LCD de matriz de puntos (160 x 64), contraste regulable, 8 K Ram, 32 K Rom, portátil. Unidad minifloppy disk 72 K. Casio FP-1021FDI, impresora minitrazador (Plotter) Casio FP-10111 PI, con cuatro colores, adaptador Ad-4180, Casio, 20 recambios de rotulador para la impresora, 2 utilidades Celt II, para ajustar en la Rom. Todo el lote por sólo 150.000 ptas., sólo para Madrid. Para más información llamar al tel. 202 41 17 y preguntar por Alberto.

● **VENDO** Zx Spectrum Plus, impresora GP-50, joystick Quick Shot II, Interface, lápiz óptico, por sólo 50.000 ptas. Interesados dirigirse a David Cuesta. Lucio Villegas, 6-1. Tel. (985) 68 19 75. Sama de Langreo (Asturias).

● **VENDO** Spectrum 48 K, en perfectas condiciones, cassette Sanyo, Interface, joystick Quick Shot II, con cables y manual en español e inglés, revistas. Además, regalo con todo otro cassette, joystick Quick Shot V y el microordenador PB-10 (con manuales), todo esto por sólo 30.000 ptas. Interesados pueden llamar al tel. (922) 61 17 06 de Tenerife y preguntar por Roberto.

● **VENDO** Interface Midi Ventamatic, con cables, 2 programas por sólo 15.000 ptas. Regalo información sobre el sistema Midi. Interesados llamar de 1 a 2, o a partir de las 5, al tel. (948) 83 80 22 de Navarra. Preguntar por Javi.

● **VENDO** Zx Spectrum 48 K, en perfecto estado, con embalaje original. Revistas, libros, manual de instrucciones en inglés y español. Todo por 25.000 ptas. Si te interesa escribe a Paco Sánchez Blázquez. Av. del Ejército, 20, 8.º C. Tel. (927) 41 15 26. Plasencia (10600 Cáceres).

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez teclados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos medido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A\$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclar sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez teclado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclar «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclarse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```

3 REM
4 REM
5 REM CARGADOR CH MICROHOBBY
6 REM
7 REM
8 REM
9 REM
10 FOR n=23296 TO 23312
11 READ C:POKE n,C: NEXT n
12 DATA 42,20,126,254,195,4
13 0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
14 201
15
16 LET a$=""
17 LET b=11
18 LET c=1
19 LET d=13
20 LET e=14
21 LET f=15
22
23 REM
24 REM
25 REM
26 REM
27 REM
28 REM
29 REM
30 REM
31 REM
32 REM
33 REM
34 REM
35 REM
36 REM
37 REM
38 REM
39 REM
40 REM
41 REM
42 REM
43 REM
44 REM
45 REM
46 REM
47 REM
48 REM
49 REM
50 REM
51 REM
52 REM
53 REM
54 REM
55 REM
56 REM
57 REM
58 REM
59 REM
60 REM
61 REM
62 REM
63 REM
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 REM
69 REM
70 REM
71 REM
72 REM
73 REM
74 REM
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 REM
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 REM
85 REM
86 REM
87 REM
88 REM
89 REM
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 REM
95 REM
96 REM
97 REM
98 REM
99 REM
100 REM
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 REM
106 REM
107 REM
108 REM
109 REM
110 REM
111 REM
112 REM
113 REM
114 REM
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 REM
121 REM
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 REM
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 REM
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM
157 REM
158 REM
159 REM
160 REM
161 REM
162 REM
163 REM
164 REM
165 REM
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 REM
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 REM
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 REM
226 REM
227 REM
228 REM
229 REM
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 REM
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM
256 REM
257 REM
258 REM
259 REM
260 REM
261 REM
262 REM
263 REM
264 REM
265 REM
266 REM
267 REM
268 REM
269 REM
270 REM
271 REM
272 REM
273 REM
274 REM
275 REM
276 REM
277 REM
278 REM
279 REM
280 REM
281 REM
282 REM
283 REM
284 REM
285 REM
286 REM
287 REM
288 REM
289 REM
290 REM
291 REM
292 REM
293 REM
294 REM
295 REM
296 REM
297 REM
298 REM
299 REM
300 REM
301 REM
302 REM
303 REM
304 REM
305 REM
306 REM
307 REM
308 REM
309 REM
310 REM
311 REM
312 REM
313 REM
314 REM
315 REM
316 REM
317 REM
318 REM
319 REM
320 REM
321 REM
322 REM
323 REM
324 REM
325 REM
326 REM
327 REM
328 REM
329 REM
330 REM
331 REM
332 REM
333 REM
334 REM
335 REM
336 REM
337 REM
338 REM
339 REM
340 REM
341 REM
342 REM
343 REM
344 REM
345 REM
346 REM
347 REM
348 REM
349 REM
350 REM
351 REM
352 REM
353 REM
354 REM
355 REM
356 REM
357 REM
358 REM
359 REM
360 REM
361 REM
362 REM
363 REM
364 REM
365 REM
366 REM
367 REM
368 REM
369 REM
370 REM
371 REM
372 REM
373 REM
374 REM
375 REM
376 REM
377 REM
378 REM
379 REM
380 REM
381 REM
382 REM
383 REM
384 REM
385 REM
386 REM
387 REM
388 REM
389 REM
390 REM
391 REM
392 REM
393 REM
394 REM
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
401 REM
402 REM
403 REM
404 REM
405 REM
406 REM
407 REM
408 REM
409 REM
410 REM
411 REM
412 REM
413 REM
414 REM
415 REM
416 REM
417 REM
418 REM
419 REM
420 REM
421 REM
422 REM
423 REM
424 REM
425 REM
426 REM
427 REM
428 REM
429 REM
430 REM
431 REM
432 REM
433 REM
434 REM
435 REM
436 REM
437 REM
438 REM
439 REM
440 REM
441 REM
442 REM
443 REM
444 REM
445 REM
446 REM
447 REM
448 REM
449 REM
450 REM
451 REM
452 REM
453 REM
454 REM
455 REM
456 REM
457 REM
458 REM
459 REM
460 REM
461 REM
462 REM
463 REM
464 REM
465 REM
466 REM
467 REM
468 REM
469 REM
470 REM
471 REM
472 REM
473 REM
474 REM
475 REM
476 REM
477 REM
478 REM
479 REM
480 REM
481 REM
482 REM
483 REM
484 REM
485 REM
486 REM
487 REM
488 REM
489 REM
490 REM
491 REM
492 REM
493 REM
494 REM
495 REM
496 REM
497 REM
498 REM
499 REM
500 REM
501 REM
502 REM
503 REM
504 REM
505 REM
506 REM
507 REM
508 REM
509 REM
510 REM
511 REM
512 REM
513 REM
514 REM
515 REM
516 REM
517 REM
518 REM
519 REM
520 REM
521 REM
522 REM
523 REM
524 REM
525 REM
526 REM
527 REM
528 REM
529 REM
530 REM
531 REM
532 REM
533 REM
534 REM
535 REM
536 REM
537 REM
538 REM
539 REM
540 REM
541 REM
542 REM
543 REM
544 REM
545 REM
546 REM
547 REM
548 REM
549 REM
550 REM
551 REM
552 REM
553 REM
554 REM
555 REM
556 REM
557 REM
558 REM
559 REM
560 REM
561 REM
562 REM
563 REM
564 REM
565 REM
566 REM
567 REM
568 REM
569 REM
570 REM
571 REM
572 REM
573 REM
574 REM
575 REM
576 REM
577 REM
578 REM
579 REM
580 REM
581 REM
582 REM
583 REM
584 REM
585 REM
586 REM
587 REM
588 REM
589 REM
590 REM
591 REM
592 REM
593 REM
594 REM
595 REM
596 REM
597 REM
598 REM
599 REM
600 REM
601 REM
602 REM
603 REM
604 REM
605 REM
606 REM
607 REM
608 REM
609 REM
610 REM
611 REM
612 REM
613 REM
614 REM
615 REM
616 REM
617 REM
618 REM
619 REM
620 REM
621 REM
622 REM
623 REM
624 REM
625 REM
626 REM
627 REM
628 REM
629 REM
630 REM
631 REM
632 REM
633 REM
634 REM
635 REM
636 REM
637 REM
638 REM
639 REM
640 REM
641 REM
642 REM
643 REM
644 REM
645 REM
646 REM
647 REM
648 REM
649 REM
650 REM
651 REM
652 REM
653 REM
654 REM
655 REM
656 REM
657 REM
658 REM
659 REM
660 REM
661 REM
662 REM
663 REM
664 REM
665 REM
666 REM
667 REM
668 REM
669 REM
670 REM
671 REM
672 REM
673 REM
674 REM
675 REM
676 REM
677 REM
678 REM
679 REM
680 REM
681 REM
682 REM
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM
690 REM
691 REM
692 REM
693 REM
694 REM
695 REM
696 REM
697 REM
698 REM
699 REM
700 REM
701 REM
702 REM
703 REM
704 REM
705 REM
706 REM
707 REM
708 REM
709 REM
710 REM
711 REM
712 REM
713 REM
714 REM
715 REM
716 REM
717 REM
718 REM
719 REM
720 REM
721 REM
722 REM
723 REM
724 REM
725 REM
726 REM
727 REM
728 REM
729 REM
730 REM
731 REM
732 REM
733 REM
734 REM
735 REM
736 REM
737 REM
738 REM
739 REM
740 REM
741 REM
742 REM
743 REM
744 REM
745 REM
746 REM
747 REM
748 REM
749 REM
750 REM
751 REM
752 REM
753 REM
754 REM
755 REM
756 REM
757 REM
758 REM
759 REM
760 REM
761 REM
762 REM
763 REM
764 REM
765 REM
766 REM
767 REM
768 REM
769 REM
770 REM
771 REM
772 REM
773 REM
774 REM
775 REM
776 REM
777 REM
778 REM
779 REM
780 REM
781 REM
782 REM
783 REM
784 REM
785 REM
786 REM
787 REM
788 REM
789 REM
790 REM
791 REM
792 REM
793 REM
794 REM
795 REM
796 REM
797 REM
798 REM
799 REM
800 REM
801 REM
802 REM
803 REM
804 REM
805 REM
806 REM
807 REM
808 REM
809 REM
810 REM
811 REM
812 REM
813 REM
814 REM
815 REM
816 REM
817 REM
818 REM
819 REM
820 REM
821 REM
822 REM
823 REM
824 REM
825 REM
826 REM
827 REM
828 REM
829 REM
830 REM
831 REM
832 REM
833 REM
834 REM
835 REM
836 REM
837 REM
838 REM
839 REM
840 REM
841 REM
842 REM
843 REM
844 REM
845 REM
846 REM
847 REM
848 REM
849 REM
850 REM
851 REM
852 REM
853 REM
854 REM
855 REM
856 REM
857 REM
858 REM
859 REM
860 REM
861 REM
862 REM
863 REM
864 REM
865 REM
866 REM
867 REM
868 REM
869 REM
870 REM
871 REM
872 REM
873 REM
874 REM
875 REM
876 REM
877 REM
878 REM
879 REM
880 REM
881 REM
882 REM
883 REM
884 REM
885 REM
886 REM
887 REM
888 REM
889 REM
890 REM
891 REM
892 REM
893 REM
894 REM
895 REM
896 REM
897 REM
898 REM
899 REM
900 REM
901 REM
902 REM
903 REM
904 REM
905 REM
906 REM
907 REM
908 REM
909 REM
910 REM
911 REM
912 REM
913 REM
914 REM
915 REM
916 REM
917 REM
918 REM
919 REM
920 REM
921 REM
922 REM
923 REM
924 REM
925 REM
926 REM
927 REM
928 REM
929 REM
930 REM
931 REM
932 REM
933 REM
934 REM
935 REM
936 REM
937 REM
938 REM
939 REM
940 REM
941 REM
942 REM
943 REM
944 REM
945 REM
946 REM
947 REM
948 REM
949 REM
950 REM
951 REM
952 REM
953 REM
954 REM
955 REM
956 REM
957 REM
958 REM
959 REM
960 REM
961 REM
962 REM
963 REM
964 REM
965 REM
966 REM
967 REM
968 REM
969 REM
970 REM
971 REM
972 REM
973 REM
974 REM
975 REM
976 REM
977 REM
978 REM
979 REM
980 REM
981 REM
982 REM
983 REM
984 REM
985 REM
986 REM
987 REM
988 REM
989 REM
990 REM
991 REM
992 REM
993 REM
994 REM
995 REM
996 REM
997 REM
998 REM
999 REM
1000 REM

```

Suscríbete ahora a



y recibirás
como regalo
estos magníficos

RADIO-CASCOS AM-FM



Aprovecha las
VENTAJAS
de la tarjeta
de crédito

Un **número** más
de regalo en tu
suscripción y la
posibilidad de realizar
el pago atrasado

Envíanos hoy mismo el cupón que figura
en la solapa de la última página.

También puedes
suscribirte por
teléfono
(91) 734 65 00

ALTO VOLAJE

NONAMED

SPECTRUM • MSX
AMSTRAD

GAME OVER

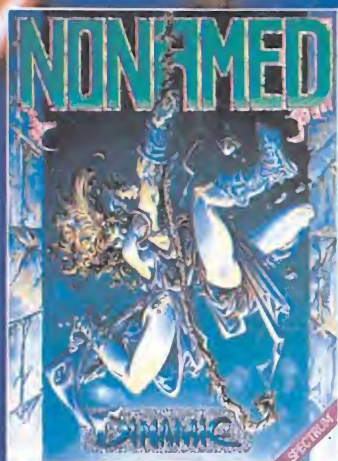
SPECTRUM
AMSTRAD

ARMY MOVES

SPECTRUM • MSX
AMSTRAD • CBM 64

DUSTIN

SPECTRUM
AMSTRAD



875 PTS. CADA UNO, NUEVO PRECIO DINAMIC

¡¡INCREIBLE!!
LOS 4 JUEGOS EN UN
DISCO AMSTRAD
SOLO: 2.750 pts.



DINAMIC SOFTWARE. Plaza de España, 18.
Torre de Madrid, 29-1; 28008 Madrid.
Pedidos contra reembolso (de lunes a viernes,
de 10 a 2 y de 4 a 8 horas): Teléfono (91) 248 78 87.
Tiendas y Distribuidores: Teléfono (91) 447 34 10.